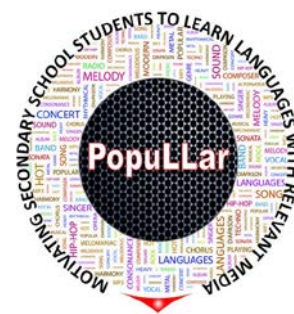


POPULLAR



CONTESTO DEL PROGETTO

POPULLAR – MOTIVARE GLI STUDENTI DELLA SCUOLA SERCONDARIA AD IMPARARE LE LINGUE ATTRAVERSO MEDIA ADEGUATI

CONTENUTO

PREFAZIONE	2
Scopo di questo documento	3
Destinatari di questo documento	4
Struttura dei materiali per l' insegnante	Error! Bookmark not defined.
1 CHE COSA E' POPULLAR ?	5
1.1 Scopi e obiettivi.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Partners.....	6
2 RUOLO DELLA MUSICA E DELLA TRADUZIONE NELL' APPRENDIMENTO DELLA SECONDA LINGUA: RISULTATI DELLA RICERCA	7
2.1 La musica e il cervello	7
2.2 Musica come efficace strumento educativo.....	9
2.3 Benefici della musica nell' insegnamento delle lingue	11
2.4 Il Ruolo della traduzione nell' insegnamento di una lingua straniera	13
3 L' IMPORTANZA DI ESSERE "POPULLAR"	14
3.1 Adolescenti e tecnologia.....	14
4 L' USO DI STRUMENTI MULTIMEDIALI A SUPPORTO DEL VOSTRO PROGETTO MUSICALE ..	16
4.1 Uso di registrazioni audio	16
4.2 Uso di registrazioni video	16
4.3 Dieci importanti motivi perchè gli educatori non dovrebbero trascurare i video.....	17
REFERENZE	169



PREFAZIONE

Sono state scritte molte pagine sul modo migliore per motivare studenti della scuola secondaria. L'istruzione è, in effetti, un'attività che si basa sulla capacità di motivare gli studenti. Gli insegnanti spesso lamentano la facilità con cui gli studenti memorizzano lunghissime canzoni rap e tutto quello che riguarda i loro hobbies, mentre hanno bisogno di un camion carico di trucchi per insegnare le regole grammaticali di base. La spiegazione è molto semplice.

Sulla base di nuovi risultati della ricerca, ora sappiamo che gli studenti sono motivati quando il loro insegnante è in grado di rispondere alle seguenti esigenze:

- Avere sotto controllo il loro apprendimento (Zimmerman, 1994),
- Sentire che stanno imparando qualcosa che è importante per la loro vita (Biggs, 1995),
- Sentirsi collegati agli altri (Deci & Ryan, 1991),
- Sentire che le attività che stanno facendo sono interessanti e divertenti (McCombs, 1991, 1993, 1994).

Come è stato notato da Deci & Ryan (1991), poter conoscere la maniera di soddisfare le esigenze individuali di ogni studente per quanto riguarda la competenza e il senso di appartenenza alla classe, è la chiave per sbloccare negli studenti la motivazione ad apprendere. 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 la motivazione può essere ottenuta con un approccio didattico aggiornato.

Il motore che genera la motivazione negli studenti della scuola secondaria può essere stimolato includendo fattori come pertinenza, scelta, controllo, sfida, responsabilità, rapporti personali e divertimento. Un altro fattore importante che motiva gli studenti ad imparare è la motivazione personale dell'insegnante. La maggior parte delle volte, gli insegnanti devono motivare gli studenti a dare il loro meglio in classe. Ci sono delle volte quando perfino il migliore insegnante ha bisogno di avere un po' di ispirazione per avere il morale alto per fare bene il proprio lavoro e essere fonte di motivazione per gli studenti. Infatti, molto del lavoro dell'insegnante è fatto all'interno di una classe che offre opportunità limitate di collaborazione con altri insegnanti o di ricevere commenti sul proprio lavoro. Questo documento vorrebbe aiutare gli insegnanti ad aumentare il loro livello di energia e ad acquisire una rinnovata ispirazione.



Il progetto PopuLLar, è un'attività educativa finanziata dall'UE che ha optato per gli interessi popolari degli adolescenti: canzoni, video e in particolare attività interattive, come mezzi per ampliare le possibilità di auto-apprendimento e di crescita professionale. Gli studenti lavorano autonomamente e in maniera collaborativa sulla melodia di una canzone che scelgono e poi creano un nuovo testo nella loro lingua madre e lo traducono nella lingua che stanno studiando (lingua selezionata). Poi realizzano il loro prodotto finale come video e / o come file audio.

Lavorare con canzoni popolari soddisfa tutti i requisiti per coinvolgere gli studenti a cui è stato accennato prima: i giovani sono interessati alle canzoni, in questo progetto sono indipendenti dai loro insegnanti e lavorano in uno o più gruppi. Si favorisce quindi l'autonomia e la collaborazione e si costruiscono collegamenti sociali che aiutano gli studenti ad imparare le lingue. Uno degli aspetti più importanti del progetto è che gli studenti hanno il controllo del risultato finale, mentre l'insegnante assume la funzione di facilitatore/ guida con funzione di sostegno alle attività degli studenti e di sovrintendente al coordinamento delle varie fasi del progetto, in modo da sostenere l'apprendimento autonomo e collaborativo accennato prima. 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.

SCOPO DI QUESTO DOCUMENTO

Questo documento funziona come base pedagogica per insegnanti di lingua, educatori e istituzioni che possono essere interessate ad utilizzare le canzoni e i relativi media per motivare gli studenti della scuola secondaria ad apprendere le lingue e promuovere il loro sviluppo professionale.

Questo documento aiuta a capire:

- I benefici che la musica può offrire all'apprendimento di una seconda lingua.
- L'importanza di usare le canzoni come maniera "non convenzionale" per l'apprendimento.
- Come l'uso di applicazioni multimediali possa arricchire le lezioni di lingua.
- I vantaggi di collegare video, strumenti multimediali e canzoni per aumentare il successo scolastico degli studenti.

Pertanto, questo documento è un'introduzione teorica al progetto e fornisce il quadro pedagogico per spiegare la logica e gli obiettivi del progetto. È una riflessione su temi connessi ai social media, alla scrittura di testi e all'uso di video, sia per aiutare l'insegnante nel suo compito di educatore ma anche per essere utilizzato in classe.



In sintesi questo materiale consente ai docenti di accrescere la consapevolezza relativa alla possibilità di usare canzoni popolari per l'insegnamento di una lingua straniera e descrive i vantaggi di utilizzare la musica e video nel processo di apprendimento.

DESTINATARI DI QUESTO DOCUMENTO

Questo documento è indirizzato specialmente agli educatori del settore linguistico, formatori di insegnanti, esperti di metodologia e a tutti gli educatori interessati alla musica come strumento educativo in grado di incentivare lo studio di una nuova lingua. Questo documento ha anche lo scopo di aiutare gli insegnanti che desiderino arricchire le lezioni con nuove idee a supporto dei libri di testo tradizionali.

STRUTTURA DEI MATERIALI PER L' INSEGNANTE

I materiali per l' insegnante preparati dal progetto PopuLLar project sono costituiti da tre parti:

- **Parte I, Contenuto Teorico**, è il contenuto teorico del progetto e i settori di interesse. Mette in luce il ruolo della musica nell' insegnamento della seconda lingua dal punto di vista degli stimoli cerebrali e dei benefici complessivi che sono legati all' uso della musica nelle classi di lingua. Sottolinea inoltre il legame tra gli adolescenti di oggi e l'uso di moderni strumenti tecnologici e la musica popolare, inoltre mette in evidenza i vantaggi pedagogici relativi all' utilizzo di video in classe.
- **Parte II, Una Guida Passo dopo Passo** è una guida pratica creata per dare istruzioni chiare su come lavorare con gli studenti in questo progetto. Ogni fase del progetto è descritta dettagliatamente con chiare indicazioni sul ruolo degli studenti e dell' insegnante. Gli stessi studenti hanno una guida separata. Gli studenti non dovrebbe vedere la guida per l'insegnante.
- **Parte III, Materiali di supporto e risorse** aiuterà voi e gli studenti con le traduzioni, registrazioni e per la condivisione del progetto. Sono incluse anche delle attività di riscaldamento per studenti e idee per effettuare la registrazione video che gli studenti possono scegliere di fare oppure no (Sono gli studenti che decidono).



1 CHE COSA E' POPULLAR?

PopuLLar è un progetto europeo sull' educazione finanziato dal Programma di Apprendimento Permanente attraverso il programma per le scuole Comenius che include un partenariato di istituzioni educative europee che sono responsabili dell' esecuzione del progetto.

PopuLLar è stato progettato per utilizzare la musica, l' interesse primario degli studenti delle scuole secondarie nell' apprendimento delle lingue.

C'è un bisogno enorme di incoraggiare specialmente gli studenti della scuola secondaria ad imparare le lingue, focalizzandoli sulle competenze digitali e la creatività. Gli adolescenti sono molto impegnati con la musica: il 92% dai 14 ai 17 anni possiede un lettore MP3 e ascolta in media circa 2,5 ore di musica al giorno. Dal momento che la musica è l'interesse più rilevante di un adolescente, utilizzandola si motiveranno e si coinvolgeranno gli studenti in una attività che è una parte importante della loro vita.

Nel progetto verrà chiesto agli studenti di scrivere un loro testo su una melodia che sceglieranno. Gli studenti svilupperanno nuovi testi in due maniere: prima nella loro lingua madre e poi nella lingua che imparano a scuola (lingua selezionata). Questo richiederà di adattare il testo al ritmo della musica e al numero di note della melodia. Gli studenti poi canteranno la loro nuova canzone in due lingue, le registreranno (audio o video e audio) e la condivideranno con altri studenti in Europa. Altri studenti in altre scuole in Europa potranno utilizzare le canzoni con il nuovo testo, tradurle nella loro lingua madre e poi cantarle, registrarle e condividere la loro versione della canzone.

Gli studenti saranno in grado di incorporare il loro amore per la musica con la creatività, l' alfabetizzazione, le competenze digitali, e la collaborazione e, soprattutto, utilizzare "lingue meno diffuse e meno insegnate» (LMDMI). Pertanto, questo progetto risponde direttamente alle priorità per competenze chiave trasversali - come ad esempio imparare a imparare, l'apprendimento cooperativo, spirito d'iniziativa, competenze civiche e culturali.

PopuLLar è un progetto che è di proprietà degli studenti dove gli studenti lavorano autonomamente e in maniera collaborativa e gli insegnanti sono i facilitatori del procedimento indicato dal progetto.



1 SCOPI E OBIETTIVI

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 portare la musica, l'interesse primario degli studenti delle scuole superiori, come strumento per l'apprendimento.

1.2 PARTNERS

Sette partners che hanno portato le loro competenze nel campo dell'educazione secondaria, lingue, musica e produzione di video per produrre questo innovativo progetto di educazione.

COORDINATORE

- The Mosaic Art and Sound, Ltd., Regno Unito

PARTNERS

- Kindersite, Londra, UK
- Language School with the State Language Exam Rights PELIKAN, Ltd., Brno, Repubblica Ceca
- Università di Valladolid, Valladolid, Spagna
- Opera Bazar, Lucca, Italia
- Çukurova University, Adana, Turchia
- Kulturring in Berline.V., Berlino, Germania



2 RUOLO DELLA MUSICA E DELLA TRADUZIONE NELL' APPRENDIMENTO DELLA SECONDA LINGUA: RISULTATI DELLA RICERCA

La musica è una parte essenziale dell'esistenza umana, in tutto il mondo la musica è un modo per le persone di esprimere i propri sentimenti ed è difficile immaginare una cultura senza musica. Nell'educazione, la musica sta diventando, sempre più, un argomento popolare. La ricerca sul ruolo della musica nell'apprendimento di una seconda lingua è in una fase iniziale, mentre la musica è di per sé un modo universalmente preferito di trascorrere il tempo libero. Questa sezione illustra come la musica è una parte importante della formazione, in particolare per quanto riguarda l'acquisizione della seconda lingua.

Il collegamento tra le lingue e i testi è importante. La maggior parte delle persone trovano la musica profondamente attraente e il nostro cervello è un ricettore appropriato per recepire i significati veicolati dalla musica. Se usiamo la musica, non c'è bisogno di concentrarsi su questioni formali, come le parole, la grammatica e in generale la lingua perché cantando i testi imparare è più facile e più divertente.

2.1 LA MUSICA E IL CERVELLO

Anche se non è ancora stato spiegato dalla scienza neurologica la caratteristica principale e più importante della musica è che può attivare la mente quando è inattiva o lenire l'anima quando è in subbuglio. Quando qualcuno pensa alla musica, la prima cosa che viene alle mente è divertimento. La sua funzione di divertimento è diffusa in molte attività umane, individualmente e collettivamente. Queste sono le ragioni per cui molti ricercatori hanno iniziato a pensare al collegamento tra la musica e l'educazione. Così, Halpern (1999, p.1,) afferma che "dei molti fattori che influenzano l'apprendimento, pochi sono di vasta portata - o poco compreso - Come il suono e la musica".

La musica è fatta da tono, melodia, rima e testo. Questi elementi sono stati considerati da Georgi Lozanov (1979), lo psicoterapeuta e autore di un metodo didattico denominato "Suggestopedia", impiegato in vari settori, ma soprattutto nel campo dell'apprendimento delle lingue straniere.



Tomlinson (1998, p. 312) osserva che Lozanov dopo aver scoperto che le persone utilizzano solo una frazione delle loro capacità, è venuto alla conclusione che questa è una conseguenza di convinzioni e aspettative negative dell'allievo. Per ridurre questo blocco interiore, egli raccomanda di portare emozioni all'interno delle classi usando teatro, giochi che stabiliscono un ambiente tranquillo, suonare la musica per stimolare l'emisfero destro. Lozanov sostiene che utilizzando questo metodo, gli studenti possono imparare una lingua da tre a cinque volte più velocemente che utilizzando metodi di insegnamento tradizionali.

Suggestopedia opera con alcuni dei principi della teoria dell'intelligenza multipla stabilita dallo psicologo americano Howard Gardner che ha iniziato a mettere in discussione perché ci sono persone che trovano estremamente facile suonare uno strumento musicale mentre altri hanno bisogno di grafici e tabelle per elaborare informazioni oppure perché ci sono persone che hanno bisogno di essere in costante movimento quando apprendimento.

Basandosi su queste osservazioni, Gardner inizialmente formulò un elenco di sette intelligenze: le prime due sono quelle considerate normalmente nelle scuole - intelligenza linguistica e logico-matematica, le altre tre sono di solito associate con le arti - intelligenza musicale, corporeo-cinestetica e spaziale, le ultime due sono quelle che lui chiamava 'intelligenze personali' - intelligenza interpersonale e intrapersonale (Gardner 1999: 41-43).

Tradizionalmente, l'istruzione scolastica ha posto un'attenzione particolare nel sostenere l'intelligenza linguistica e logico-matematica, sottovalutando tutte le altre compreso quella musicale. Nella prospettiva Gardneriana, nessuna intelligenza dovrebbero essere trattata come inferiore e tutti i tipi di intelligenza dovrebbero essere sviluppati contemporaneamente. Nei moderni sistemi didattici gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a imparare in base alle loro esigenze e preferenze di apprendimento (Lojová, 2005).

L'uso della musica tocca anche un'altra area dell'educazione; la questione del coinvolgimento di entrambi gli emisferi cerebrali (vedi la tabella seguente). Per l'educazione tradizionale, l'emisfero sinistro è dominante e viene incoraggiato fin dalla giovane età per tutto l'arco degli studi. Come Carneiro (2000) suggerisce, "utilizzando più l'emisfero sinistro, considerato razionale, viene lasciata fuori la possibilità di usufruire dei benefici portati dall'emisfero destro, come immaginazione creativa, serenità, visione globale, capacità di sintesi e soprattutto la facilità di memorizzare."

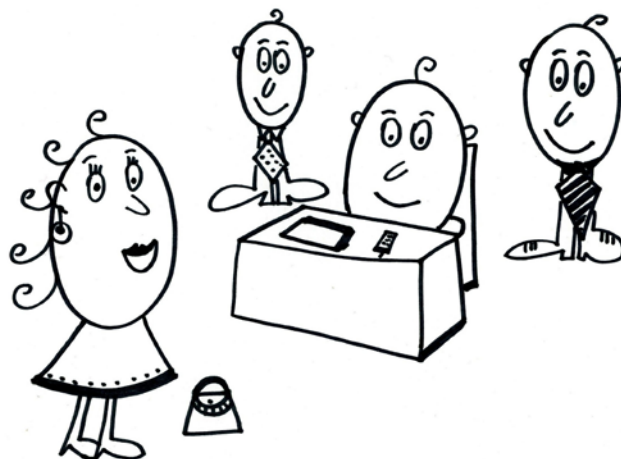
Il Cervello Sinistro	Il Cervello Destro
Pensiero (logica e della razionalità) Lingue e parlare Numeri, conteggio / calcolo Giudizio La consapevolezza del tempo Nuovo apprendimento - memoria a breve termine Lato destro del corpo	Immaginare Immagini / visualizzazione Musica e Ritmo Intuizione Atemporalità, Meditazione Abitudini, memoria a lungo termine Lato sinistro del corpo

Tavola 1: Le funzioni dell' emisfero destro e sinistro del cervello

<http://www.janetgoodrichmethod.com/2011/09/15/the-importance-of-fun/>

Come sottolineato da Dhority (1999), "quasi tutte le funzioni del cervello si sovrappongono e entrambi gli emisferi sono interconnessi e coinvolti contemporaneamente nei più complessi funzionamenti umani. Nei metodi educativi non è corretto parlare di una netta separazione fra la parte sinistra e destra del cervello."

Di conseguenza, PopuLLar ha deciso di usare le canzoni per insegnare le lingue, un metodo di apprendimento ratificato dall'UNESCO nel 1978, per stimolare entrambi gli emisferi destro e sinistro e quindi stimolare negli studenti l'intelligenza musicale in armonia con l'intelligenza linguistica, interpersonale e cinestetica, in maniera da offrire un modo avvincente e divertente per aumentare il livello di apprendimento della L2.



2.2 MUSICA COME EFFICACE STRUMENTO EDUCATIVO

La musica è l'attività del tempo libero comune a quasi tutti i giovani del mondo e questo è la sua caratteristica più impressionante. Il ruolo della musica nell'apprendimento può essere descritto in termini di miglioramento della motivazione ad imparare, come strumento per l'apprendimento e l'armonia sociale .

- **Forza di motivazione:** La musica è usata per calmare la mente ma anche per rilassare la mente e il corpo. La musica consente agli studenti di essere liberi da pressioni e stress.
- **Ruolo interculturale:** La musica usata deliberatamente per insegnare le lingue e comunicare aspetti sociali e culturali, infatti le canzoni codificano significati culturali, idee e visioni del mondo. In altre parole, le canzoni ci raccontano migliaia di storie umane.
- **Valorizzazione dell' armonia sociale:** Uno dei fattori più importanti per ottenere un insegnamento efficace è avere armonia sociale tra gli studenti. In una classe, i bambini spesso cantano insieme per festeggiare compleanni e giocare insieme, promuovendo in tal modo la sensazione di stare insieme.

Secondo la ricerca condotta presso l'Università di Tasmania, la musica è un potente strumento internazionale che può essere condiviso e apprezzato da persone provenienti da diversi contesti linguistici e culturali. La musica contribuisce a creare un ambiente rilassante e divertente per l'apprendimento e riduce la pressione e la tensione nella classe. Questa ricerca mostra che gli studenti non si sentono minacciati e nervosi. Gli insegnanti sono storicamente percepiti come personaggi superiori, saggi e onorevoli e la ricerca dimostra che la musica può essere utilizzata per colmare il divario tra insegnanti e studenti. Il rapporto tra insegnanti e studenti è gerarchico. Tuttavia, la musica contribuisce ad avvicinare insegnanti e studenti perché ambedue condividono un interesse: quello della musica. Gli insegnanti in grado di cantare e che lo fanno insieme con gli studenti di solito sono molto popolari.

Da un punto di vista formale nelle istituzioni pubbliche e private non è possibile introdurre la musica per l'apprendimento delle lingue. Spetta ai singoli insegnanti inserire la musica nei programmi di insegnamento. Nelle interviste fatte gli insegnanti e gli studenti sono d'accordo che la musica è stata utile per imparare l'inglese, ma a causa di una grande enfasi sull'insegnamento e l'apprendimento



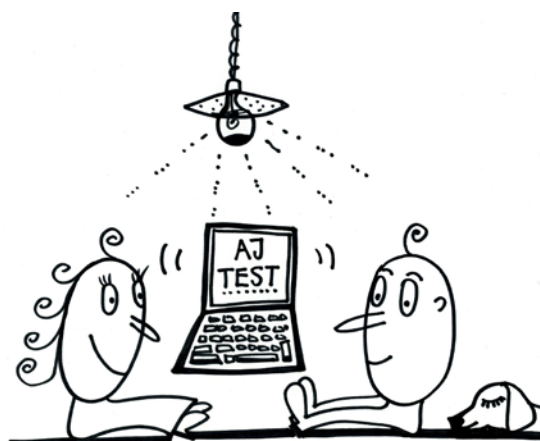
formale, il ruolo della musica nell' insegnamento dell' inglese come seconda lingua non ha ricevuto grande attenzione.

2.3 BENEFICI DELLA MUSICA NELL'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 che utilizzano le lingue materne dei partecipanti hanno dimostrato che in determinate condizioni, l'apprendimento verbale e la memorizzazione del testo integrale può essere aiutato utilizzando un metodo di apprendimento musicale (Thaut et al., 2008). L' effetto sull' uso della musica nelle lezioni di lingua è ancora in una fase di ricerca ma i benefici sono evidenti.

Uno dei maggiori vantaggi è che la musica ci circonda, ciò significa che non c'è nessuno che non può avere una opinione a riguardo. Il punto di vista degli studenti matura con l'età ed è per questo che considero parlare e discutere del genere musicale o dell' artista che preferiscono. Tutti vogliono 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 la sua accessibilità e la semplicità con cui si può utilizzare. Gli insegnanti possono iniziare l'attività durante la lezione introducendo assegnando un compito e poi svolgere l' intero lavoro attraverso i social network e altri strumenti. Tutto risulta 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 non vi è nessuna presunzione nel dire che la musica può aiutare a sviluppare un rapporto più stretto e di amicizia tra gli studenti e l'insegnante. Ciò significa che le lezioni sono avvincenti, coinvolgenti e divertenti.

È importante notare che molte ricerche confermano la crescente tendenza a memorizzare una lingua grazie alla musica. Brewer (2000) riassume gli effetti della musica affermando che "la musica stabilizza ritmi mentali, fisici ed emotivi per raggiungere uno stato di profonda concentrazione e messa a fuoco, in cui grandi quantità di informazioni relative ai contenuti possono essere elaborati e imparati".



Mettere insieme divertimento, ritmo, vocabolario, melodia con la presenza di una lingua straniera porta a grandi progressi nell'apprendimento. E' sorprendente la quantità infinita di attività che si possono fare con le canzoni. Un insegnante può ripetere queste attività con finalità diverse, concentrandosi sul vocabolario, sulla grammatica, sulla traduzione, ecc. Dato questo fattore, si può considerare la musica come un mezzo divertente con cui studiare una seconda lingua e, soprattutto le competenze dello studente migliorano gradualmente.

Nel progetto PopuLLar, gli studenti devono completare un compito linguistico lavorando sulla melodia di una canzone popolare che hanno scelto. Questo metodo si basa sulla Task-Based Learning (TBL) che si riferisce essenzialmente alla acquisizione della lingua attraverso la risoluzione di un problema o 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 un problema da risolvere. Gli studenti poi lavorano in autonomia su come eseguire il 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, che alla fine ha avuto più attenzione da parte degli studenti.

I compiti che saranno assegnati agli studenti per il progetto PopuLLar saranno semplici e allo stesso tempo complessi. La riscrittura del testo della canzone nella lingua di destinazione è piacevole e divertente, ma gli studenti devono prendere in considerazione diversi fattori tra cui il ritmo, il numero di sillabe e la rima. La fase successiva consiste nel provare a ricantare la canzone. Le attività successive riguardano l' uso di una videocamera per registrare la nuova versione del brano che sarà poi condivisa caricandola su Internet dove sarà possibile trovare altri gruppi PopuLLar in Europa. In questo modo, gli studenti praticheranno una seconda lingua in un contesto piacevole e dove saranno a loro agio - musica e testi.



2.4 IL RUOLO DELLA TRADUZIONE NELL' INSEGNAMENTO DI UNA LINGUA STRANIERA

Fino a poco tempo fa c'era stato un notevole scetticismo per quanto riguarda l'efficacia teorica di usare la traduzione come strumento di apprendimento della seconda lingua e delle lingue straniere (L2) In particolare. Con l'aumento dei metodi di insegnamento comunicativo, la traduzione nell'apprendimento delle lingue è stata scoraggiata come causa di 'interferenza' con la prima lingua (L1). Tuttavia, nel corso degli ultimi tre decenni, molti studi hanno valutato che la traduzione dovrebbe essere considerata come una strategia efficace nel processo di sviluppo della seconda lingua (ad esempio, O'Malley e Chamot, 1990; Malakoff e Hakuta, 1991, Gómez, 2003, ecc) . Questi studi sottolineano l'importanza di usare L1 per facilitare il processo di apprendimento di L2. Come dice Corder (1990), basandosi sulla conoscenza di L1 si utilizzano efficacemente le conoscenze acquisite per imparare una nuova lingua. Nel suo studio precedente, Corder (1981) aveva riformulato il concetto di 'interferenza' come 'intercessione', che si riferisce all'uso di L1 come strategia cognitiva utilizzata da coloro che imparano. L'utilizzo di informazioni relative a L1 e le competenze relative alle attività di traduzione forniscono dei vantaggi cognitivi agli studenti poiché contribuiscono ad un'analisi più approfondita della lingua che si sta imparando e quindi l'apprendimento della nuova lingua migliora.

Come strategia cognitiva efficace, la traduzione è ritenuta uno strumento di apprendimento del lessico di L2 (cfr. Ballard, 1991; Grellet, 1991 tra gli altri). Chi apprende quando cerca di comprendere il significato delle parole può usare come un riferimento la propria L1. Quando gli studenti cercano di trovare l'equivalente delle parole usano molte strategie e competenze cognitive. E come Ramachandran e Rahim (2004) sottolineano, più processi sono coinvolti nel apprendimento del lessico tanto più alto sarà il livello di memorizzazione raggiunto.

Nel complesso, la traduzione serve come un'importante strategia di elaborazione mentale per la comprensione di una lingua straniera. Aiuta in vari modi gli studenti di lingue straniere perché facilita l'analisi del problema, la sintassi bilingue e il miglioramento della comprensione di quello che si legge. Inoltre sviluppa anche la conoscenza culturale della lingua che si sta studiando e migliora l'apprendimento lessicale in termini di quantità e di memorizzazione.



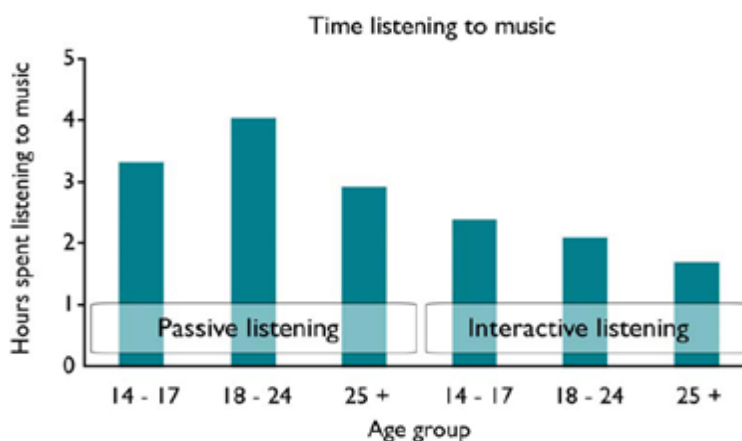
3 L' IMPORTANZA DI ESSERE "POPULLAR"

In questa sezione si illustrerà il rapporto tra adolescenti, musica e tecnologia. Si metterà in evidenza l'importanza della tecnologia come uno dei fattori più importanti per gli adolescenti ma anche il ruolo di sistemi moderni usati per ascoltare musica popolare.

3.1 ADOLESCENTI E TECNOLOGIA

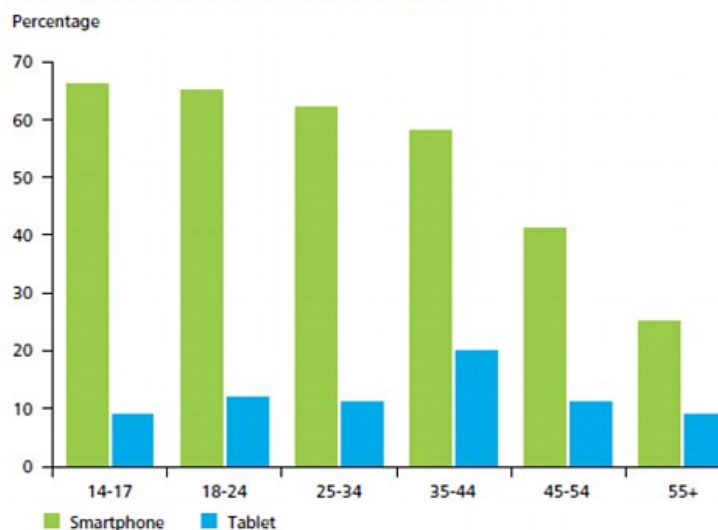
Nei tempi moderni i progressi tecnologici sono costantemente presenti in ogni aspetto della vita. Gli adolescenti di oggi sono quello che Mark Prensky chiamano "nativi digitali", perchè sono circondati da telefoni cellulari, Internet, computer portatili, smartphone, iPod e lettori mp3 di ogni tipo. Anche se qualcuno sostiene che tutto questo progresso tecnologico crea una generazione meno interattiva, spesso si crea un impatto positivo sui giovani 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 e familiari, oltre a dare gli adolescenti l'opportunità di interagire in qualsiasi lingua che essi scelgono.

E' facile notare che gli adolescenti sono appassionati di smartphone e dispositivi musicali: i dati di una recente indagine condotta dal British Music Rights (2008) ha rivelato dati interessanti sulla musica digitale nel Regno Unito. Abbastanza prevedibilmente, 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, che spendono in media di più di 3 ore giornaliere.



Una situazione analoga è stata dimostrata da parte di Deloitte che infatti ha rilevato che due terzi degli adolescenti britannici sono in possesso di uno smartphone. Si può trarre una conclusione semplice e ovvia: gli adolescenti semplicemente amano la musica e hanno molta familiarità con l'utilizzo di apparecchiature musicali.

Figure 3. Smartphone and tablet ownership by age group



Source: Deloitte, YouGov – December 2011. Sample size: 2,276 (UK)

Per questo motivo, PopuLLar ha deciso di unire questi due hobby preferiti dagli adolescenti: musica e tecnologia.

Gli studenti lavoreranno autonomamente sul testo di una canzone che hanno scelto e creeranno un nuovo testo nella loro lingua madre e nella lingua che stanno studiando. La dimensione linguistica (traduzione del testo nella lingua studiata) è unita all' utilizzo della tecnologia impiegata per la registrazione e la condivisione. Gli studenti potranno imparare diversi modi di registrare il risultato finale - la canzone - e condividerla tramite i social network con i coetanei di tutto il mondo. Facendo attività divertenti gli studenti saranno più motivati a studiare e svilupperanno un atteggiamento di curiosità per quanto riguarda i contenuti del progetto.



4 L'USO DI STRUMENTI MULTIMEDIALI A SUPPORTO DEL VOSTRO PROGETTO MUSICALE

Il documento sul contesto del progetto vi ha dato fino ad ora una logica chiara su come utilizzare la musica per sostenere l'apprendimento delle lingue in classe. L'uso della multimedialità lo può portare oltre. L'uso di strumenti multimediali in questo documento si riferisce all'uso di apparecchiature audio e video per registrare una canzone. Questo capitolo mostra perché gli insegnanti non dovrebbero trascurare il ruolo di audio e video in classe e spiega i diversi motivi per cui il video dovrebbe essere considerato un mezzo pertinente per migliorare la dinamica di classe.

4.1 USO DI REGISTRAZIONI AUDIO

La tecnologia di registrazione audio è diventata accessibile e facile da usare. Ad esempio, i telefoni cellulari dell'ultima generazione hanno la possibilità di registrare l'audio e i notebook contengono microfoni incorporati. Anche registratori del suono, appositamente costruiti, possono essere utilizzati per registrare la musica degli studenti. Le registrazioni possono essere facilmente caricate e condivise.

Le registrazioni audio sono una buona opzione se la privacy è un problema e gli studenti non vogliono mostrarsi in video. Questo ulteriore elemento, di effettuare una registrazione audio della musica, può motivare ancora di più gli studenti. Essi saranno in grado di tenere un registro di ciò che hanno sviluppato e possono condividere i loro risultati e al tempo stesso, diventeranno sempre più competenti nell'uso pratico di mezzi di comunicazione e questo aumenterà anche la loro alfabetizzazione nel settore dei video e dei media.

4.2 USO DI REGISTRAZIONI VIDEO

Le registrazioni video sono diventate molto più facili a molti smartphone hanno incorporata una macchina fotografica ad alta definizione. Alcuni contengono anche i programmi per il montaggio che permettono di modificare quello che è stato registrato. Le registrazioni video sono ovviamente molto più interessanti e attraenti di quelle sonore ma richiedono molto più tempo e attenzione se si



desidera sviluppare dei video clips più sofisticati. C'è anche la possibilità che il montaggio del video prenda troppo tempo e allontani gli studenti dallo scopo principale del progetto.

4.3 DIECI IMPORTANTI MOTIVI PER CUI GLI INSEGNANTI NON DOVREBBERO TRASCURARE I VIDEO

Oggi i video sono riconosciuti dalla maggior parte degli educatori come un potente mezzo di comunicazione che in combinazione con altre risorse per l'apprendimento e strategie didattiche, hanno la possibilità di svolgere un ruolo cruciale nell'apprendimento moderno della L2.

Qui sono elencati molti motivi per cui non dovrebbero essere trascurati:

1. **Divertimento:** L'uso di video nei corsi di lingue è un'attività straordinaria e divertente che favorisce l'entusiasmo tra gli studenti.
2. **Attrazione:** Effettuare o riprodurre un video è un approccio moderno in sintonia con le tendenze di una società avanzata. La registrazione di informazioni su un video è diventato molto popolare al giorno d'oggi e gli adolescenti si divertono a fare i video con i loro smartphone e guardare YouTube.
3. **Diversità:** Un grande vantaggio nell'utilizzazione di video è che si possono utilizzare in ogni lezione, per ogni argomento e in qualsiasi momento. Le possibilità sono infinite, il video è adatto per gli educatori in tutti i settori e per qualsiasi livello di apprendimento e di insegnamento della L2.
4. **Disponibilità:** Con gli strumenti e le tecnologie disponibili, è diventato più facile che mai per voi e per i vostri studenti fare un video. È possibile utilizzare YouTube per raccogliere i video, usare macchine fotografiche o scegliere un Webtool come <http://animoto.com/> per creare video in aula personalizzati. Non ci sono neppure problemi per includere l'audio nei video considerato che tutti gli strumenti che registrano i video registrano anche l'audio.
5. **Capacità di illustrare:** Grazie al formato video, è molto facile anche illustrare concetti astratti e complessi o dimostrare l'uso pratico della lingua in classe. I video inoltre possono fornire un incentivo significativo per stimolare la conversazione.
6. **Capacità di condividere:** Uno dei vantaggi più grandi è la possibilità di condividere risultati una volta che sono stati completati o perfino documentare le fasi di creazione. I video possono facilmente essere trasferiti o visti nelle social networks o i siti web dove si possono condividere video/audio.



7. **Multimodalià:** Da un punto di vista educativo, l'uso di un video può avere un impatto significativo sull' apprendimento da parte degli studenti: alcuni trovano più facile ricordare le cose da studiare utilizzando contemporaneamente l'udito e la vista. Il video raggiunge anche i bambini con una varietà di stili di apprendimento, in particolare quelli che imparano meglio utilizzando la vista e quelli che utilizzano diverse modalità di acquisizione delle informazioni.
8. **Trasferibilità:** Gli studenti non hanno bisogno di essere presenti ad una lezione, è facile per un insegnante caricare un piccolo video in streaming. Per gli studenti si aprono molte possibilità di lavorare individualmente o in gruppo e il contenuto della lezione può essere fatto conoscere attraverso i social networks.
9. **Community Builder:** Gli adolescenti amano la comunicazione on-line e passare ore sui social network. Progetti video sono una grande idea, perché i risultati possono essere facilmente condivisi e utilizzati per contattare altri studenti in tutto il mondo, per incontrare nuove persone e conoscere le loro idee.
10. **Riflessione:** E' ampiamente riconosciuto che i video promuovono l' auto riflessione. Gli studenti devono essere incoraggiati a partecipare a brevi video perchè potranno beneficiare dei risultati e trarre profitto dai momenti di introspezione che segue.



REFERENZE

Durante la preparazione del presente documento sono stati consultati i seguenti libri e articoli.

- Academia EDU. Songs to Support Foreign Language Education. Retrieved from: http://edinburgh.academia.edu/KarenLudke/Papers/973699/Songs_to_support_foreign_language_education
- Ballard, M. (1991). Propositions pour un enseignement rénové de la traduction à l'université. In British Council, *The role of translation in foreign language teaching* (pp.143–52). Paris: Didier Erudition.
- Brewer, Ch., How to Use Music, 2004. Retrieved from: <http://www.accelerated-learning.info/files/How%20to%20Use%20Music-Chris%20Brewer.pdf>
- Carneiro, C., Art and the Brain in the Learning Process, 2002. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from www: http://www.cerebromente.org.br/n12/opiniao/criatividade2_i.html.
- Corder, S. (1981). *Error Analysis and Interlanguage*. Oxford: Oxford University Press.
- DIVIS publication: Use video production within the language classroom. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from: <http://divisproject.eu/categoryblog/143-mini-guide-download-page> (in eight European languages)
- Gómez S. , Fuertes P. (2003). A Revision of the Role L1 Plays in Second Language Learning. En Abad, P. y Fernández, J. R. (Eds.) (pp: 193-205). *Estudios de Filología Inglesa. Libro homenaje a J.M.Ruiz*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Valladolid.
- Grellet, F. (1991). Vers une pédagogie communicative de la traduction. In British Council, *The role of translation in foreign language teaching* (pp. 85–93). Paris: Didier Erudition.
- Halpern, S., Sound education: creating the optimal learning environment, 1999. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from: http://www.soundrx.com/monthly/sound_education.htm.
- IT Facts, Music Consumption Statistics, 2008. Retrieved from: <http://www.itfacts.biz/music-consumption-statistics/10786>.
- Lozanov, G. (1979) *Suggestology and Outlines of Suggestopedy*. New York: Gordon and Breach Science Publishers.
- Malakoff, M., & Hakuta, K. (1991). Translation skill and metalinguistic awareness in bilinguals. In E. Bialystok (Ed.), *Language processing in bilingual children* (pp. 141–166). New York: Cambridge University Press.



- McCombs, B. L. (1991). Motivation and lifelong learning. *Educational Psychologist*, 26(2), 117-127.
- McCombs, B. L. (1991). Overview: Where have we been and where are we going in understanding human motivation. *Journal of Experimental Education*, 60(1), 5-14. Special Issue on "Unraveling motivation: New perspectives from research and practice."
- McCombs, B. L. (1993). Learner-centered psychological principles for enhancing education: Applications in school settings. In L. A. Penner, G. M. Batsche, H. M. Knoff, & D. L. Nelson (Eds.). *The challenges in mathematics and science education: Psychology's response* (pp. 287-313). Washington, DC: American Psychological Association.
- 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.
- McREL Products, Understanding the Keys to Motivation to Learn. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from:
http://www.mcrel.org/pdf/noteworthy/learners_learning_schooling/barbaram.asp.
- O'Malley, J. M., & Chamot, A., U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M.E. (2001): "Digital Natives, Digital Immigrants" *On the Horizon*. Vol. 9, 5. NCB University Press pp 1-6. Available at <http://ebookbrowse.com/marc-prensky-digital-natives-1-pdf-d36376888>.
- Ramachandran, S. D. & Rahim, H. A. (2004). Meaning Recall and Retention: The Impact of the Translation Method on Elementary Level Learners' Vocabulary Learning. *RELC Journal* 35: 161.
- Schon, D., Boyer, M., Moreno, S., Besson, M., Peretz, I., and Kolinsky, R. (2008). *Songs as an aid for language acquisition*. *Cognition* 70: 27-52.
- 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. (1994). 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.
- Viducate handout: Viducate publication: Video education, media education and lifelong learning. Retrieved from: <http://viducate.net/background/what-is-video-education.html>.





This Background to the Project is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 2.0 License.
To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/uk/>

