



Unleashing second-language learning

Bilingov
Bilingual through Improv

No inhibjtions, just play!

Manuale Alfa

AURION
ITALY

desincoop
PORTUGAL

glöbers
SPAIN



Funded by
the European Union

Partners



AURION

AURION

È un'impresa sociale con sede a Verona, Italia. AURION forma gli insegnanti ad adottare metodologie basate sul gioco, aiutandoli a coinvolgere gli studenti e a farli sentire visti, valorizzati e connessi. Questo porta a un'esperienza di apprendimento più d'impatto e sostenibile.



desincoop

DESINCOOP

È una cooperativa con sede a Guimaraes, Portogallo, che promuove iniziative economiche, sociali, educative e culturali attraverso soluzioni innovative e inclusive. Supporta persone a rischio di esclusione sociale a causa di etnia, età, genere o disabilità.



globers

GLOBERS

È un'organizzazione senza scopo di lucro con sede a Roda de Barà, Tarragona, Spagna. Globers promuove il miglioramento sociale attraverso educazione, formazione, volontariato e cittadinanza attiva. Il loro lavoro è particolarmente rivolto ai giovani in situazioni fragili.

Index

Abstract	4
Proposta della Metodologia Bilingov	6
Consigli per insegnanti/facilitatori	10
Visita di Studio in Spagna	13
10 Laboratori, Panoramica Generale	16
Laboratorio Punto Zero, Dettagli	20
Microcredenziali	22

Allegato:

*Laboratorio Punto Zero,
Passo dopo Passo*



Funded by
the European Union

BILINGOV: Bilingual through Improvn. 2024-1-IT02-KA210-ADU-000253508

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Abstract

Tecniche innovative di insegnamento delle lingue seconde accessibili a tutti gli insegnanti e

BILINGOV è un progetto Erasmus+ della durata di due anni con un obiettivo chiaro: rendere l'insegnamento delle lingue straniere più creativo ed efficace. Tre partner collaborano insieme per progettare e testare attività che vadano oltre il libro di testo, utilizzando improvvisazione, giochi teatrali e apprendimento non formale per far parlare, muovere e connettere gli studenti.

Al centro di BILINGOV c'è l'idea di aiutare gli insegnanti a dare vita alla lingua, in modo che gli studenti non si limitino a studiarla: la usino, la apprezzino e la facciano propria senza paura di commettere errori. L'approccio è pensato per essere facile da implementare sia per insegnanti senza esperienza di improvvisazione sia per operatori teatrali senza esperienza nell'insegnamento delle lingue.

Erasmus+ è il programma dell'UE che aiuta le persone a imparare, condividere idee e collaborare tra paesi. Supporta progetti che introducono nuove prospettive nell'educazione e offre a insegnanti e studenti la possibilità di sperimentare nuovi approcci.



Chi c'è dietro il progetto?

BILINGOV è realizzato da un team diversificato di partner europei:

Aurion s.r.l. Impresa Sociale (Italia)

Desincoop (Portogallo)

Globers (Spagna)

Perché questo manuale?

Il nostro scopo: fornire una guida flessibile con esercizi semplici illustrati passo per passo per sperimentare un'implementazione pratica e innovativa di alcune delle migliori pratiche selezionate dal programma o ispirate da altri autori.

Progettato per: insegnanti di lingue, ma anche educatori o operatori che lavorano con adulti, in particolare in contesti inclusivi e/o in situazioni socio-economiche fragili.

Come usarlo?

Scegli le attività che meglio si adattano alle esigenze del tuo gruppo. Annota i tuoi suggerimenti e sentiti libero/a di testarli.

Alla fine di ogni esercizio c'è uno spazio vuoto per scrivere le tue note, lasciando spazio alla co-creazione e per adattare l'approccio ai tuoi gruppi.



*l'insegnante/
facilitatore
dovrebbe
giocare con i
propri studenti
e concentrarsi
sul processo,
non sul
risultato.*

Team

Letizia Quaranta ha oltre 15 anni di esperienza nell'insegnamento dell'inglese ai bambini piccoli e ha sviluppato una metodologia unica, Learn with Mummy, che coinvolge attivamente i genitori nel processo di apprendimento. È anche una formatrice di insegnanti e improvvisatrice, ed è tra i pochi europei formati nella metodologia Spolin. Il suo lavoro si concentra sull'abbattere le barriere che impediscono agli educatori di abbracciare pienamente il gioco come potente strumento professionale.



Nazareth Peral è un'operatrice giovanile dedicata, imprenditrice sociale e project manager con vasta esperienza in scambi culturali internazionali e imprenditoria sociale. Ha co-fondato Educa y Cine, un'impresa sociale, ed è Project Manager per Tabala, un'associazione culturale spagnola senza scopo di lucro. Nazareth supervisiona progetti UE e workshop comunitari che promuovono la collaborazione interculturale. Con un Master in Business Administration e un forte impegno nell'educazione non formale, supporta le comunità attraverso pianificazione strategica e iniziative di sviluppo sostenibile.



Luísa Oliveira ha studiato Filosofia, ma la passione per il Lavoro Sociale alla fine ha prevalso e ha portato a una specializzazione post-laurea in Relazioni Interculturali, successivamente, Salute Pubblica e il Master Internazionale in Umanitario. Ha lavorato a livello internazionale come rappresentante per i diritti umani per Médecins du Monde e come volontaria nazionale per UNICEF. Negli ultimi 43 anni, è stata coinvolta con istituzioni e CSO del Portogallo e della maggior parte dei paesi UE. Come fondatrice di Desincoop, per oltre 20 anni ha scritto, coordinato e implementato progetti in vari campi sociali sotto sovvenzioni europee e nazionali.



Percorsi diversi, un unico scopo.

Tre donne impegnate per l'istruzione e l'uguaglianza

Proposta della Metodologia BILINGOV

Liberare l'apprendimento lasciando andare il controllo e dando priorità al coinvolgimento

Le nostre indagini, discusse nel primo rapporto, hanno evidenziato le difficoltà sia degli studenti sia degli insegnanti di lingue seconde e straniere.

Gli studenti lamentano principalmente: Gli insegnanti d'altro canto riferiscono che le difficoltà risiedono in:

- Opportunità di parlare limitate
 - Paura di commettere errori
 - Difficoltà nell'applicare nella vita reale l'apprendimento
 - Motivazione diminuita
 - Mancanza di supporto personalizzato
 - Non abbastanza tempo
- Mantenere l'attenzione degli studenti
 - Rendere l'esperienza rilevante per gli studenti
 - La noia dell'insegnante a causa di strutture di lezione ripetitive (principalmente in Spagna)
 - Gestire i comportamenti
 - Creare opportunità per la produzione orale (principalmente in Italia)

Ci aspettiamo che la metodologia BILINGOV superi queste difficoltà sia per gli insegnanti sia per gli studenti. Ci aspettiamo anche che richieda una nuova prospettiva, oltre a un approccio sostanzialmente diverso all'apprendimento e all'insegnamento.

Questo approccio si basa sull'improvvisazione e sul teatro, ma solo nella misura in cui i giochi di improvvisazione e teatrali sono... beh... giochi. Non è necessaria alcuna esperienza teatrale per giocare e incoraggiamo gli insegnanti/facilitatori a non pensare affatto al teatro, ma a concentrarsi su una sola cosa:

FALLI GIOCARE!

O, per essere più precisi... ***FALLI GIOCARE SUL SERIO!***

I tre pilastri di uno strumento flessibile

Comprendiamo che qualsiasi approccio didattico può e sarà implementato in modo diverso a seconda del contesto. Il numero di persone coinvolte, le lingue utilizzate e il contesto socio-economico degli studenti possono influenzare notevolmente il modo in cui un approccio viene applicato.

Infatti, incoraggiamo ogni insegnante ad avere un approccio sperimentale al metodo BILINGOV e a trovare ciò che funziona meglio per sé e per i propri studenti.

Tuttavia, abbiamo identificato tre elementi essenziali per l'approccio qui suggerito che non devono essere omessi, poiché sono i principali motori del cambiamento:

- 1. Gli studenti devono vivere le attività e la lingua fisicamente prima di farlo verbalmente.** Devono avere libertà di movimento in ogni momento e essere incoraggiati a comunicare tramite gesti e linguaggio corporeo. Gli studenti devono essere guidati ad agire spontaneamente prima ancora di parlare, fidandosi del proprio corpo e del rapporto con gli altri studenti.
- 2. L'insegnamento deve avvenire in uno spazio ampio e privo di ostacoli,** così che gli studenti possano muoversi liberamente. Lo spazio deve consentire agli studenti di giocare con la velocità, la distanza e la prossimità, esplorando fisicamente sia la lingua che le relazioni.
- 3. Gli insegnanti/facilitatori devono concentrarsi sul processo, non sul prodotto.** Non devono avere aspettative predefinite riguardo al risultato o all'apprendimento misurabile. Devono avere aspettative solo sul coinvolgimento e mettere tutto il loro impegno per raggiungere la partecipazione attiva degli studenti.



L'insegnante come centro di gravità flessibile

Una conseguenza diretta e inevitabile delle tre regole suelencate è che l'insegnante/facilitatore deve essere anch'esso un giocatore e aperto a giocare con i propri studenti.

1. Se l'insegnante/facilitatore non usa il proprio corpo per esplorare lingua e comunicazione, gli studenti non si sentiranno autorizzati a farlo, dal momento che ciò in classe è molto insolito. L'insegnante/facilitatore modella tutti i comportamenti, partendo da quelli ludici.
2. Se l'insegnante/facilitatore non utilizza lo spazio per muoversi liberamente, gli studenti tenderanno a restare chiusi in sé stessi e a occupare il minor spazio possibile, soprattutto i più fragili.
3. Se l'insegnante/facilitatore non è pronto a sorprendersi e a sorprendere, ad accettare l'inaspettato e a dare priorità alla fluidità invece che alla precisione, gli studenti saranno costantemente frenati dalla paura di sbagliare.



La flessibilità come fonte di energia

Quando i tre elementi sopra vengono osservati e l'insegnante/facilitatore è davvero motore del gioco, l'esperienza didattica si trasformerà completamente e, di conseguenza, anche l'apprendimento.

Ci aspettiamo che gli studenti vengano coinvolti nella dinamica del gioco e partecipino senza pensare troppo a cosa stanno facendo. Non avranno paura di sbagliare, saranno meno giudicanti verso sé stessi e verso gli altri, si sentiranno liberi e visti, questo aumenta la loro motivazione.

Inoltre, poiché la dinamica delle attività sarà guidata dalla partecipazione degli studenti, essi attingeranno inevitabilmente alle proprie esperienze e realtà. L'apprendimento sarà quindi molto vicino alla loro esperienza e ai loro bisogni.

Di conseguenza, gli insegnanti/facilitatori noteranno che gli studenti sono molto più vivaci e prestano molta più attenzione. Nessuna lezione sarà mai uguale a un'altra, nessuno si annoierà e si osserverà un aumento significativo del coinvolgimento e della partecipazione.



Strutture flessibili, risultati affidabili

Una volta rispettate le regole sopra e seguiti i suggerimenti, le attività che possono essere proposte all'interno della metodologia sono praticamente infinite.

Alcuni esempi:

- Giochi energizzanti o “rompighiaccio”
- Giochi di bambini
- Giochi di improvvisazione o teatrali
- Giochi basati su scene

Questa libertà può disorientare insegnanti e facilitatori, e in effetti prevediamo alcuni rischi.

Gli insegnanti/facilitatori potrebbero:

1. Sovrastimare il bisogno di preparazione
2. Sottovalutare l'apprendimento
3. Temere problemi comportamentali

1. Preparazione degli insegnanti/facilitatori

Tutti i giochi che suggeriamo non richiedono praticamente nessuna preparazione e nessun materiale.

Abbiamo chiarito che lo spazio è essenziale, ma a parte questo non serve nient'altro.

Avere esperienza in teatro o improvvisazione renderà sicuramente gli insegnanti/facilitatori più sicuri, ma non è un requisito. Anche i giochi per bambini possono essere usati così come sono, oppure leggermente adattati per concentrarsi su specifici vocaboli, e funzionerebbero comunque molto bene. (Incoraggiamo gli insegnanti a sperimentare qualsiasi gioco che loro o i loro studenti facevano da bambini: resterete sorpresi!)

Tuttavia, quando si provano le attività descritte, consigliamo agli insegnanti/facilitatori di leggere attentamente la descrizione del gioco, di avere le istruzioni a portata di mano (l'incertezza dell'ultimo minuto è molto comune) e di prendere nota di ogni piccolo dettaglio. I dettagli, anche i più minuti, spesso fanno una grande differenza.

2. Apprendimento degli studenti

Può essere facile sottovalutare l'apprendimento perché l'esperienza sembrerà troppo divertente. Ma chiediamo agli insegnanti/facilitatori di fidarsi dei propri studenti e di dare a questo approccio il tempo necessario per dare frutti.

Vedranno che gli studenti che non parlano mai inizieranno a farlo spontaneamente. Che persone che si ignoravano da mesi inizieranno a interagire. Che gli studenti useranno parole ed espressioni non insegnate intenzionalmente, ma acquisite in qualche modo. Vedranno che l'apprendimento sarà molto più solido ed efficace rispetto agli approcci tradizionali.

Basta dare un po' di tempo (almeno 5 sessioni ravvicinate) e osservare i risultati.

3. Gestione dei comportamenti

Prevediamo che gli insegnanti possano preoccuparsi della gestione dei comportamenti, e forniremo raccomandazioni su come affrontare tali situazioni, se dovessero sorgere. Ma riteniamo che, una volta stabiliti confini chiari, l'approccio ludico garantisca che gli studenti si comportino bene, perché si sentono parte di qualcosa di significativo e vogliono giocare.

L'intero gruppo stabilirà le regole di comportamento e le farà rispettare, così che tutti possano giocare in sicurezza

Suggerimenti per insegnanti/facilitatori

12 consigli per esperienze di insegnamento davvero piacevoli

Tenendo conto di quanto detto sopra, queste sono le raccomandazioni specifiche che diamo a insegnanti/facilitatori:

1

1. Scegli con attenzione il luogo in cui si svolgeranno le attività. Assicurati che lo spazio sia sufficientemente grande per il gruppo di persone con cui lavorerai. Può essere un corridoio, un atrio, una mensa, un cortile, una palestra, un giardino, un'aula vuota o semplicemente un'aula in cui banchi e sedie sono stati spostati ai lati. Ciò che conta è che lo spazio sia libero e che le persone possano muoversi liberamente a velocità diverse, senza urtarsi tra loro e senza sbattere contro oggetti..

2

2. Stabilisci confini chiari su ciò che è considerato accettabile o non accettabile e assicurati che siano adeguati ai bisogni della tua comunità. Fornisci indicazioni chiare sul fatto che il contatto fisico sia accettato o meno e entro quali limiti. Definisci aspettative chiare di rispetto per tutti. Chiedi agli studenti di chiarire se c'è qualcosa che li mette a disagio e chiedi agli altri di rispettarlo.

3

3. Crea una routine di apertura e una di chiusura per le sessioni. Possono essere estremamente semplici, ma dovrebbero essere sempre le stesse.

4

4. Se il gruppo si conosce già, puoi entrare subito nel vivo: correranno più facilmente dei rischi. Se invece si sono appena conosciuti, **dedica più tempo alle attività di riscaldamento per rompere il ghiaccio**, conoscersi e costruire fiducia. Non avere fretta.

5. Inizia sempre con attività di gruppo, poi sentiti libero di dividere il gruppo in sottogruppi più piccoli per avere più tempo di parola e più interazioni uno-a-uno.

6. Per ogni attività che conduci, dai per scontato che la svolgerai interamente nella lingua insegnata, e che spiegherai le regole o mostrerai come si gioca sempre nella lingua insegnata. Per farlo, preparati a fare ampio uso del linguaggio del corpo, dei gesti e del role modelling. Mostra semplicemente cosa devono fare. Se hai studenti più avanzati, chiedi loro di aiutarti a mostrare agli altri come funziona l'attività.

Tempo ed energia

Ogni laboratorio funziona bene in 60–75 minuti, ma puoi adattarlo alle tue esigenze:

- **Poco tempo?** Fai solo due attività di riscaldamento, o anche solo una. È meglio ripetere un'attività più volte che farne molte una sola volta.
- **Più tempo?** Aggiungi più varianti, lascia che i gruppi si scambino i ruoli più spesso o inserisci un tocco creativo alla fine.

7. Inizia sempre (sempre!) le sessioni con almeno un'attività di riscaldamento. Come insegnante, dovresti partecipare all'attività di riscaldamento insieme agli studenti, proprio come un membro del gruppo.

8. A seconda dei tuoi obiettivi, una sessione può essere:

- composta interamente da attività di riscaldamento o giochi
- composta da alcune attività di riscaldamento seguite da attività più strutturate.

9. Durante le attività, non dare né lodi né correzioni. Accetta qualsiasi cosa provenga dagli studenti e fai da modello del comportamento che ritieni corretto. Quindi, se uno studente dice una parola o una frase in modo sbagliato, accettala e poi ripetila nella forma corretta. Accogli lo sforzo e fidati del fatto che ci arriveranno. Se cerchi segnali che indichino che stanno fallendo, li troverai sicuramente; ma se cerchi segnali che ce

5

6

7

8

9

la stanno facendo, troverai anche quelli. Concentrati quindi sui segnali che indicano che stanno arrivando al risultato, costruisci su quelli e fidati del fatto che tutti miglioreranno.

10

10. Un passo alla volta. Non dare per scontato che servano scene o scenari complessi perché avvenga un vero apprendimento: passa a uno scenario più complesso solo quando vedi che gli studenti sono completamente coinvolti in uno scenario più semplice.

11

11. Concludi sempre la sessione con una riflessione condivisa e un momento di debriefing, che dovrebbe affrontare sia il risultato di apprendimento (Cosa abbiamo imparato? Cosa ricordi?) sia l'aspetto emotivo (Come ti senti? Ti senti coinvolto/a? Sei felice?).

Il debriefing non deve necessariamente essere verbale, soprattutto con studenti alle prime armi: può essere anche molto semplice, come posizionarsi nello spazio in base a quanto si è d'accordo con un'affermazione.

12

12. Ogni attività può e dovrebbe essere ripetuta più volte, sia all'interno della stessa sessione sia in sessioni diverse, durante l'anno. Ogni volta accadrà qualcosa di diverso e verrà esplorato un punto di vista differente. L'apprendimento linguistico, la consapevolezza delle relazioni e il coinvolgimento cresceranno in profondità e complessità.

Un'ultima parola prima di iniziare...

L'apprendimento linguistico basato sul teatro è pieno di sorprese, per i tuoi studenti e per te. Lascia che si appropriino dell'attività. Rinuncia alla perfezione. Goditi i momenti inaspettati in cui tutta la stanza ride, improvvisa o trova un nuovo modo di dire qualcosa.

È in quei momenti che la lingua smette di essere solo parole su una pagina e diventa qualcosa che possono davvero usare.

Se cerchi segnali che indichino che stanno fallendo, li troverai sicuramente; **ma** se cerchi segnali che ce la stanno facendo, troverai anche quelli.

Visita di Studio in Spagna

Circostanze inaspettate che hanno portato a un nuovo inizio

Questo manuale è stato finalizzato durante la nostra Visita di Studio in Spagna, che si è svolta dal 4 al 6 ottobre 2025 a Coma-Ruga, Tarragona. È stata un'esperienza vivace e ricca di spunti: nel corso dei tre giorni il team ha portato avanti gli obiettivi del progetto e ha approfondito la comprensione della metodologia BILINGOV e del suo impatto nel mondo reale, anche grazie all'opportunità di testarla in circostanze non pianificate.

Il primo giorno il team si è riunito brevemente per allinearsi sull'evento principale di disseminazione previsto per il pomeriggio presso la Sala Congressi, trovandosi subito di fronte a una scelta inaspettata. L'evento avrebbe accolto circa 100 partecipanti tra stakeholder locali, educatori, formatori, autorità municipali e operatori che lavorano con i giovani. Era previsto che si svolgesse in inglese e includesse una dimostrazione pratica di 20 minuti. È apparso subito chiaro che questo gruppo molto eterogeneo comprendeva sia studenti di inglese come lingua seconda (ESL), sia persone molto fluenti in inglese. A quel punto abbiamo deciso di suddividerli in tre gruppi: coloro che erano fluenti in inglese avrebbero vissuto la dimostrazione pratica in una lingua che non conoscevano affatto.

L'evento si è aperto con un caloroso benvenuto e una panoramica sul programma Erasmus+, durante la quale i partecipanti hanno esplorato le differenze e le complementarità tra le azioni KA1 e KA2. Questo ha portato all'introduzione e alla presentazione approfondita del progetto BILINGOV, seguita dall'esperienza diretta e dalla dimostrazione



pratica della metodologia: in inglese per gli studenti ESL e in portoghese o in italiano per gli altri.

Il secondo giorno il team ha analizzato i feedback raccolti durante l'evento di disseminazione e ha individuato una soluzione pratica per lo sviluppo delle microcredenziali, esplorando come le esperienze e le competenze dei partecipanti potessero essere formalmente riconosciute all'interno del quadro del progetto.



L'ultimo giorno è stato dedicato al manuale alfa, alla pianificazione e alla disseminazione. Il team ha discusso aggiornamenti e strategie di disseminazione per garantire visibilità e impatto a lungo termine. È seguita una revisione finanziaria dettagliata e la preparazione del secondo report; l'incontro si è infine concluso con una discussione orientata al futuro sull'implementazione dei piloti nelle diverse realtà dei tre partner e sulla pianificazione del prossimo Transnational Project Meeting a Verona (2026).

Apprendimenti da un pilot inatteso

Avevamo già preparato i contenuti per 10 workshop BILINGOV in inglese, ma nel momento in cui ci siamo resi conto della presenza di parlanti fluenti di inglese abbiamo deciso di condurre l'esperienza in una lingua che non conoscevano affatto. Ci siamo però subito accorti di un problema: nessuno dei workshop pianificati era stato progettato partendo dall'ipotesi che i partecipanti non conoscessero nemmeno una parola della lingua da insegnare, mentre la metodologia presuppone che l'esperienza si svolga esclusivamente nella lingua insegnata.

Abbiamo quindi progettato un nuovo workshop che non dà nulla per scontato: non presuppone nemmeno che i partecipanti vogliano imparare la lingua o si aspettino di farlo. Lo abbiamo chiamato Ground Zero, in italiano laboratorio Punto Zero.

Abbiamo diviso l'intero gruppo (circa 100 persone) in tre gruppi.

Tutti gli studenti ESL hanno sperimentato la metodologia BILINGOV in inglese con l'operatore spagnolo, che ha proposto diverse attività di riscaldamento tra quelle elencate nei piani dei workshop. Gli altri sono stati suddivisi casualmente in due gruppi (contando) e hanno seguito gli operatori in spazi separati per svolgere il laboratorio Punto Zero (descritto più avanti in questo documento e in allegato con istruzioni passo dopo passo) in italiano o in portoghese.

In tutti i gruppi l'atmosfera è stata vivace e partecipativa; molti partecipanti hanno condiviso quanto fosse coinvolgente vivere la metodologia in prima persona.

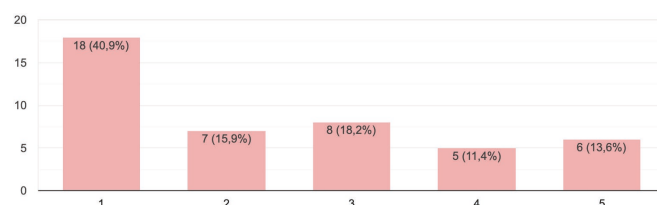
Abbiamo chiesto loro di fornire un feedback e abbiamo raccolto 44 risposte.

I commenti dei partecipanti hanno espresso un entusiasmo autentico e una forte curiosità rispetto all'adozione di approcci simili nei propri contesti locali. Il 72% ha trovato l'esperienza coinvolgente e quasi il 50% l'ha trovata assolutamente coinvolgente.

Questa esperienza ci ha reso ancora più fiduciosi nell'applicabilità concreta della metodologia nella vita reale e ha rafforzato l'importanza cruciale di implementarla in uno spazio adeguato (con ampio margine di movimento) e con un'attenzione centrata sul processo, più che sul prodotto.

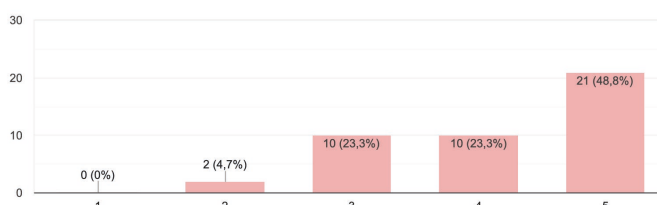
What's your proficiency in the above language (the language of the BILINGOV activities)? [Copia grafico](#)

44 risposte



On a scale of 1-5, how engaging was the activity? [Copia grafico](#)

43 risposte





Ho apprezzato moltissimo l'attività: è stata una vera applicazione dell'educazione non formale. Avrei voluto avere più tempo per approfondire l'apprendimento e, in prospettiva, trasferire questa metodologia

Bigad

10 laboratori BILINGOV

Panoramica dei 10 incontri, tra giochi, attività ed esplorazioni



Insieme abbiamo ideato la struttura di 10 laboratori diversi che, in realtà, rappresentano la base di partenza per molti altri laboratori. Le attività possono essere combinate in numerosi modi e modificate per raggiungere obiettivi didattici specifici, per concentrarsi su lessico, espressioni o regole grammaticali differenti, così come per lavorare sulle esigenze specifiche di ciascun gruppo.

Questi laboratori saranno implementati durante la terza e ultima fase del progetto BILINGOV, quando realizzeremo i laboratori pilota in ciascuno dei tre Paesi coinvolti (Italia, Portogallo e Spagna).

Tutte le attività sono adatte anche a studenti avanzati (questi giochi vengono utilizzati in laboratori di improvvisazione con parlanti nativi), ma non tutte sono adatte a principianti.

1. Punto Zero

Un laboratorio pensato per principianti assoluti, che non parlano nemmeno una parola della lingua obiettivo. È lo stesso laboratorio che abbiamo testato durante la Visita di Studio in Spagna: abbiamo condotto le attività in italiano e in portoghese e, nel giro di 30 minuti, i partecipanti giocavano spontaneamente utilizzando parole e dandosi istruzioni nella lingua insegnata.

2. Buttati - Sbaglia - Connettiti

Una sequenza di giochi progettati per creare il gruppo ed esplorare le dinamiche di gruppo al di fuori delle interazioni abituali, per indagare il movimento e il linguaggio del corpo nella comunicazione e per imparare a “buttarsi” nell’esperienza, accettando l’errore come parte integrante del percorso.

3. Fidati, Non So Cosa Sto Facendo

Un laboratorio giocoso per accogliere l’incertezza e lasciare che sia il gruppo a “sorreggerti”. Attraverso giochi rapidi e fisici, i partecipanti si esercitano a entrare in azione prima di sentirsi pronti, a leggere e inviare segnali non verbali chiari e a trasformare gli errori in slancio, costruendo fiducia, pensiero laterale, presenza gioiosa e collaborazione. Tutto in una seconda lingua.

4. Certo che Possiamo

Un laboratorio dinamico sulla fiducia collettiva e sull’esplorazione collaborativa. I partecipanti imparano a prestare attenzione, ad accettare rapidamente le proposte e a correre rischi in modo gioioso, rimanendo presenti. Si esercitano nella fiducia e nel pensiero flessibile, esplorano le dinamiche di potere e collaborano per superare le proprie aspettative.

5. Il Mercato della Memoria

In questo laboratorio, l’aula si trasforma in un vivace “mercato” in cui i partecipanti comprano e vendono beni immaginari: invece di verdure o vestiti, i prodotti sono ricordi, storie o oggetti fantastici. Attraverso il role play, i gesti e l’improvvisazione, i partecipanti si esercitano nel descrivere, persuadere e negoziare, aggiungendo umorismo e creatività all’apprendimento linguistico.

6. Le Rivelazioni

Questo laboratorio invita i partecipanti a esternalizzare esperienze emotive interiori incarnandole fisicamente e vocalmente, ispirandosi alle Revelations of Saint Teresa di Boal (il nome deriva da un luogo e non ha alcun contesto religioso). I partecipanti creano “situazioni” improvvisate e brevi espressioni verbali di sentimenti, utilizzando il corpo come strumento per la fluidità linguistica e l’empatia.

“*I Mi è piaciuta davvero molto. È stato un modo innovativo di imparare una nuova lingua. Aggiungerei solo una breve riflessione alla fine della sessione. Per il resto, è stato perfetto!*

Linda

7. Perso nelle Traduzioni

Un laboratorio che utilizza l'improvvisazione giocosa per esplorare come i fraintendimenti possano diventare occasioni di apprendimento creativo della lingua. Ispirandosi al teatro fisico e alla commedia degli equivoci, i partecipanti mettono in scena brevi situazioni in cui parole, gesti o riferimenti culturali si "perdono nella traduzione". Accogliendo la confusione, affinano l'ascolto, ampliano il vocabolario e costruiscono fiducia nella conversazione spontanea.

8. Scioglilingua

Questo laboratorio lavora sulla pronuncia attraverso gli scioglilingua, aggiungendo un colpo di scena narrativo. Concentrandosi su azioni, movimenti ed emozioni, gli scioglilingua diventano molto più accessibili e divertenti. Consigliato per studenti avanzati.



All'inizio ero molto confusa su cosa stesse succedendo, ma è stato un modo di imparare molto divertente e piacevole. Grazie!

Nini

9. Fiabe

La fiaba è uno dei generi letterari più diffusi al mondo: è presente in tutte le culture ed esplora temi universali. Condividere e mettere in scena fiabe avvicina i partecipanti e facilita l'esplorazione della lingua in contesti inusuali. Consigliato per studenti avanzati.

10. Il Viaggio nel Tempo

In questa attività, i partecipanti diventano viaggiatori del tempo appena arrivati da un altro secolo, passato o futuro, e vengono intervistati in un talk show in diretta. Attraverso il role play, l'immaginazione e il teatro fisico, si esercitano nel porre e rispondere a domande, nel descrivere esperienze e nel reagire rimanendo nel personaggio. Consigliato per studenti avanzati.



Mi è piaciuto molto il fatto che tutto fosse misterioso e che non sapessi mai cosa aspettarmi nel passo successivo: un'attività davvero energica!

Claudiu



Il gioco
è un sistema vivo e
imprevedibile.
Abbiamo pianificato le es-
perienze ludiche con cura e
poi abbiamo lasciato andare
il controllo, permettendo al
gioco di trovare la sua
strada e di guidarci.



Punto zero

LABORATORIO

Da zero alla comunicazione spontanea in un'unica sessione

Questa è una sintesi degli elementi principali del laboratorio Punto Zero. Nell'Allegato si troverà una descrizione molto dettagliata, passo passo, utile agli educatori per capire a cosa prestare attenzione nell'implementazione dell'approccio.

Obiettivi di Apprendimento

- Usare spontaneamente la lingua insegnata
- Fidarsi del processo
- Partecipare al gioco anche con una comprensione limitata
- Fidarsi della comprensione collettiva del gruppo
- Acquisire fiducia nella propria capacità di apprendere una seconda lingua
- Giocare con il linguaggio del corpo

Gruppi Destinatari

- Qualsiasi studente, di qualsiasi età o livello educativo, che non conosca affatto la lingua obiettivo.
- Il laboratorio proposto è molto efficace anche con studenti principianti o intermedi.
- Nella descrizione passo passo si assume che ogni partecipante conosca l'alfabeto, ma se non lo conoscono è possibile adattare le attività saltando la parte sulle lettere.



Laboratorio Punto Zero: Sintesi

Un laboratorio pensato per principianti assoluti, che non parlano nemmeno una parola della lingua insegnata. È lo stesso laboratorio che abbiamo testato durante la Visita di Studio in Spagna: abbiamo condotto le attività in italiano o in portoghese e, nel giro di 30 minuti, i partecipanti giocavano spontaneamente usando solo la lingua obiettivo per darsi istruzioni e prendersi bonariamente in giro.

Durata e Materiali

- **Durata totale:**
60 - 75 minuti
- **Materiali:**
Nessuno
- **Spazio:**
una stanza
grande o uno
spazio aperto

Attività

- **Introduzione:** accogliere la nuova lingua, conoscersi e imparare a chiedere i nomi degli altri
- **Via!** riscaldamento energetico per liberare corpo e voce
- **In fila:** introduzione della lingua attraverso evidenze fisiche
- **Zombie:** trasformare il corpo per esplorare vocabolario, emozioni e relazioni
- **Chiusura:** riflessione sull'esperienza di apprendimento e sui risultati ottenuti

Le istruzioni passo passo e i suggerimenti si trovano nell'Allegato.

Micro- credenziali

Una implementazione pratica della rivoluzione nell'apprendimento permanente

Le microcredenziali rappresentano una trasformazione strutturale nel modo in cui l'apprendimento viene riconosciuto e certificato. L'Unione Europea le definisce come la prova certificata e trasparente dei risultati di apprendimento raggiunti da un partecipante a seguito di un'esperienza di apprendimento breve e rigorosamente valutata.

Formalizzate dalla Raccomandazione del Consiglio del 2022 e pilastro fondamentale della Agenda Europea delle Competenze (2020), rappresentano uno strumento cruciale per la creazione dello Spazio Europeo dell'Istruzione entro il 2025.

Contesto e Obiettivi Strategici Europei

La diffusione delle microcredenziali è una risposta diretta all'evoluzione rapida del mercato del lavoro, accelerata dalle transizioni verde e digitale, che richiedono ai cittadini un aggiornamento costante delle competenze (reskilling e upskilling).

Qualità e Riconoscimento:

L'approccio europeo mira a stabilire standard condivisi affinché le microcredenziali siano percepite come trasparenti, pertinenti e universalmente riconosciute nell'UE.

Portabilità e Struttura Modulare (Stackability):

Le microcredenziali sono intrinsecamente modulari. Sono progettate per essere facilmente raccolte e combinate ("stacked") lungo il percorso di apprendimento, consentendo agli individui di costruire qualifiche professionali più ampie e dimostrare un portfolio di competenze altamente diversificato e flessibile.

Innovazione Digitale:

L'UE promuove l'uso delle European Digital Credentials for Learning (integrate in Europass) come formato digitale standard per l'emissione, l'archiviazione e la verifica sicura di queste credenziali, strumento essenziale per condividerle con datori di lavoro e istituzioni educative.

Nota Tecnica:

Per quanto riguarda le European Digital Credentials, è importante evidenziare le difficoltà di registrazione per le organizzazioni che operano in progetti di educazione non formale (come BILINGOV). Queste difficoltà derivano principalmente dai controlli di autenticazione e verifica (basati sul SEAL, sigillo elettronico) richiesti ma non ancora operativi.

Per ulteriori informazioni, consultare il sito ufficiale Europass:

<https://europa.eu/europass/digital-credentials/issuer/#/home>

Impatto Strategico nell'Educazione degli Adulti Erasmus+ (AE)

All'interno del programma Erasmus+ Adult Education, le microcredenziali agiscono come catalizzatori potenti per inclusione, aggiornamento delle competenze e mobilità:

Supporto al Insegnata UE (60%):

Contribuiscono direttamente al Piano d'Azione del Pilastro Europeo dei Diritti Sociali, che mira a coinvolgere almeno il 60% degli adulti in attività di formazione annuali, rendendo le opportunità di apprendimento più accessibili, flessibili e meno impegnative.

Valorizzazione dell'apprendimento non formale:

Molti progetti AE e di mobilità si concentrano sull'acquisizione di competenze specifiche in contesti non formali (es. job shadowing, corsi brevi). Le microcredenziali sono lo strumento ideale per certificare e rendere visibili questi risultati di apprendimento, che i diplomi tradizionali non coprono.

Massimizzazione della mobilità:

Certificando le competenze acquisite all'estero in modo standardizzato e verificabile, facilitano il riconoscimento accademico e professionale transnazionale al rientro, massimizzando così l'impatto delle mobilità Erasmus+.

Open Badge:

lo Standard Tecnico per il Riconoscimento Digitale

1EdTech standard

<https://www.1edtech.org/specifications>

L'Open Badge è il formato tecnologico dominante per implementare le microcredenziali. Si tratta di file digitali che incorporano in sicurezza metadati verificabili, conformi allo standard 1EdTech (<https://www.1edtech.org/specifications>), certificando chiaramente: l'organizzazione emittente, il destinatario, i criteri di emissione e le evidenze utilizzate per verificare le competenze.

Per la gestione professionale di questo processo, le organizzazioni utilizzano piattaforme dedicate. Per BILINGOV abbiamo valutato:

Piattaforma	Obiettivo Principale	Piano Base/Prova
Open Badge Factory (OBF)	Piattaforma professionale completa, multilingue e intuitiva per l'educazione.	Prova gratuita disponibile.
Badge	Emissione e gestione dei badge conforme allo standard Open Badge, con focus sull'ecosistema.	Piano gratuito limitato per piccole organizzazioni.
Credly	Certificazioni con forte orientamento professionale/aziendale e gestione dei talenti.	Piano base gratuito (le funzionalità avanzate richiedono pagamento).

Caso Studio:

Open Badge Factory per il progetto BILINGOV

Per BILINGOV abbiamo scelto Open Badge Factory (OBF) come strumento per le microcredenziali, grazie alle sue caratteristiche specificamente adatte a un contesto educativo transnazionale e innovativo.

Conformità e Riconoscimento:

OBF è certificato e conforme allo standard Open Badge 3.0, garantendo che le microcredenziali BILINGOV siano affidabili e universalmente riconosciute, requisito essenziale per un progetto Erasmus+.

Vantaggio Multilingue:

La possibilità di creare e rilasciare badge multilingue è un elemento distintivo, fondamentale per un progetto incentrato sull'apprendimento linguistico e operativo a livello internazionale.

Ecosistema Educativo Completo (OBP):

L'integrazione con Open Badge Passport (OBP), il portafoglio gratuito per i partecipanti, fornisce un ecosistema completo:

- **Micro-Portfolio Dinamico:** consente ai destinatari BILINGOV di arricchire il proprio badge con evidenze di competenza, endorsement e, infine, creare un micro-portfolio che aumenta il valore della certificazione.
- **Condivisione Ottimizzata:** facilita la condivisione su canali professionali (es. LinkedIn) e nel CV digitale.

Certification Strategy in BILINGOV

Per la fase pilota del progetto BILINGOV sono state definite tre credenziali distinte per certificare la partecipazione progressiva e l'impegno dei formatori, legate ai risultati di apprendimento non formale ottenuti attraverso le metodologie di improvvisazione teatrale.

Credenziale	Criteri per il Riconoscimento	Obiettivo Certificato
Newcomer	Partecipazione a una sessione pilota	Primo approccio e familiarizzazione con le metodologie BILINGOV
Explorer	Partecipazione a più sessioni per un totale di almeno 5 ore di formazione	Comprensione approfondita delle tecniche e della strategia applicativa
Pioneer	Partecipazione al percorso di sperimentazione completo (6+ ore)	Comprensione dettagliata e contributo attivo alla fase di test

Unleashing second-language learning

Adiós!

Bilingov
Bilingual through Improv

No inhibjtions, just play!

AURION
ITALY

desincoop
PORTUGAL

globers
SPAIN

bilingov.org

[instagram.com/bilingov](https://www.instagram.com/bilingov) - [facebook.com/bilingov](https://www.facebook.com/bilingov)

email: aurion.org@gmail.com - Tel. +39 320 1156419



**Funded by
the European Union**

2nd
REPORT
ANNEX

Laboratorio Punto Zero

Bilingov
Bilingual through Improv

Passo Passo

AURION
ITALY

desincoop
PORTUGAL

glöbers
SPAIN



Funded by
the European Union

Punto Zero LABORATORIO

Una sessione per principianti assoluti, che non parlano una singola parola della lingua insegnata. Questo è lo stesso laboratorio che abbiamo testato durante la visita di studio BILINGOV in Spagna, abbiamo condotto le attività in italiano o in portoghese e nel giro di 30 minuti gli studenti giocavano spontaneamente usando solo la lingua insegnata per darsi istruzioni e prendersi in giro con leggerezza.

Obiettivi di Apprendimento

- Usare spontaneamente la lingua insegnata.
- Fidarsi del processo.
- Giocare anche se con comprensione limitata.
- Fidarsi della comprensione collettiva del gruppo.
- Acquisire fiducia nella propria capacità di imparare una seconda lingua.
- Giocare con il linguaggio del corpo

Durata e Materiali

- **Tempo totale:** 60 - 75 minuti
- **Materiali:** Nessuno
- **Spazio:** Una stanza grande, spazio aperto
- **Preparati:** rivedendo i 12 Suggerimenti per insegnanti/facilitatori e familiarizzando con questa descrizione dettagliata (tienili entrambi con te)

Destinatari

Qualsiasi studente di qualsiasi età e istruzione, che non parla affatto la lingua insegnata. Il laboratorio proposto è anche molto efficace con studenti principianti o intermedi. Assumiamo che ogni studente conosca l'alfabeto, ma se non lo conoscono puoi adattare le attività saltando la parte con le lettere.

Attività:

- **Introduzione:** accogliere la nuova lingua, conoscersi e imparare a chiedere i nomi degli altri.
- **Via!:** riscaldamento energetico per liberare corpo e voce.
- **In fila:** introdurre la lingua attraverso l'evidenza fisica.
- **Zombie:** trasformare il corpo per esplorare vocabolario, emozioni e relazioni.
- **Chiusura:** riflessione sull'esperienza e sul risultato di apprendimento.

Obiettivi:

Conoscersi,
costruire un
contesto sicuro
e comunicare
attraverso gesti

Assumiamo che il gruppo abbia una lingua condivisa che tutti i membri comprendono, almeno in qualche misura, e che il facilitatore non conosca ancora il gruppo. Altrimenti adatta come ritieni opportuno. Il facilitatore inizia a parlare nella lingua condivisa, questo è l'unico momento in tutto il laboratorio in cui la lingua condivisa verrà usata. Se il gruppo non ha una lingua condivisa allora immergiti nella lingua da insegnare, mantenendo le frasi molto brevi e usando gesti.

Il gruppo sta in cerchio. L'insegnante facilitatore guiderà i gruppi attraverso le attività Nomi 1, Nomi 2 e Nomi 3 in successione continua.

Nomi 1

Facilitatore: *Ciao, io sono...
E tu sei?*

Persona successiva: *Carlos*
(assumendo che si chiami Carlos)

Facilitatore: *Carlos*
(ripete)

Fa un gesto con la mano alla persona successiva senza ripetere la domanda "E tu sei?", in questa fase vogliamo mantenere la comunicazione molto molto semplice, non incoraggiamo frasi, solo il nome. Tutto ciò che vogliamo fare è chiedere il nome di tutti e riconoscerlo, così che il facilitatore e ogni membro del gruppo senta il nome correttamente.

Continua nel cerchio finché tutti hanno detto il loro nome. Importante: Il facilitatore ripete ogni nome.

→ **Importante:** Il facilitatore ripete ogni nome!

Nota:

Potresti usare nome + pronome (io sono Letizia, lei) e chiedere a tutti di fare lo stesso, decidi cosa funziona per la tua comunità. Se non sei sicuro, aggiungi i pronomi.

Nota:

la ripetizione è importante, anche se potrebbe sembrare ridondante. Crea sicurezza.

Nota:

è molto importante che in questa fase la comunicazione verbale sia ridotta al minimo, stiamo facendo spazio ai gesti.

Nomi 2

Fai un secondo giro, esattamente come sopra, gli studenti dicono il loro nome di battesimo e il facilitatore lo ripete.

Nomi 3

Il facilitatore guarda un membro del gruppo (chiamiamola Anna), poi indica un altro studente (chiamiamola Yara), guarda di nuovo Anna e chiede:

Facilitatore: *Anna, lei/lui è?*
(indicando Yara)

Anna: *Yara*
(se Anna non ricorda, fai un gesto con la mano o con la testa chiedendo al gruppo di aiutare Anna)

Poi guarda Yara, indica un altro studente e con gli occhi e i gesti chiedi a Yara di dire il loro nome.

E così via finché senti che il gruppo ha una conoscenza ragionevole dei nomi degli altri.

Addio Lingua Condivisa

Facilitatore: *Alza la mano se parli ... lingua condivisa...*
(alzando la mano)

Il gruppo alza la mano.

Questo è un buon momento per concordare delle regole condivise su prossimità, contatto fisico, rispetto, ecc.

Introduzione della Lingua Insegnata

Facilitatore: *Alza la mano se parli ... lingua insegnata...*
(alzando la mano)

Il gruppo non alzerà le mani

Facilitatore passa alla lingua insegnata.

Facilitatore: *Molto bene! Allora impariamo ...lingua insegnata!*

Da ora in poi, il facilitatore userà SOLO la lingua insegnata in tutte le circostanze, senza eccezioni.

Sottolineiamo questo punto. Da ora in poi c'è solo una lingua nella stanza: la lingua insegnata. Scoraggia qualsiasi uso di altre lingue (con un sorriso)

Il gruppo sta ancora in cerchio. Il facilitatore guarda gli studenti e allunga il braccio destro, poi riporta il braccio destro indietro e allunga il braccio sinistro, il facilitatore riporta entrambe le braccia indietro e porta avanti la gamba destra, poi la gamba sinistra. Tutto questo guardando il gruppo e senza parlare.

Il facilitatore guarda l'intero gruppo (prenditi un momento per farlo) poi ripete quanto sopra di nuovo - braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra - guardando il gruppo e sorridendo. Alcuni membri del gruppo capiranno l'idea e imiteranno il facilitatore (guardarli negli occhi aiuta).

- Il facilitatore scuote il braccio destro il più velocemente possibile **8 volte contando molto forte**, velocemente ed energicamente **da 1 a 8**, poi ripete immediatamente con **il braccio sinistro (1 a 8)**, poi **gamba destra (1 a 8)** poi **gamba sinistra (1 a 8)**. Sempre molto velocemente e molto energicamente. Assumi semplicemente che il gruppo inizierà a copiarci, lo farà. Se non lo fa, sorridi semplicemente e lo faranno.
- **Ripeti contando da 1 a 6** (1 a 6 braccio destro, 1 a 6 braccio sinistro, 1 a 6 gamba destra, 1 a 6 gamba sinistra).
- **Di nuovo contando da 1 a 4** (braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra).
- **Poi 1 a 2** (braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra).
- **Poi 1** (braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra) poi grida Via! (o espressione equivalente nella lingua insegnata)

L'intera sequenza è molto veloce, molto energica e piuttosto rumorosa. Potresti ansimare, è un buon segno.

- **Ripeti l'intera sequenza** con la stessa energia (contando **fino a 8, fino a 6, fino a 4, a 2, 1, Via!**) ma questa volta introduci una piccola differenza. Mentre stai contando, e loro stanno certamente contando e scuotendo gli arti con te, inizia a saltare numeri (senza fermare il movimento):

1,2,3,4,5,6,7,8

1,2,3,4,5,6,7, ()

1, () ,3,4,5,6,7, ()

1, () , () , 4, 5, () , () , 8

Etc.

Continua a saltare numeri e vedi se il gruppo continua a contare senza di te (non interrompere o rallentare i movimenti di scuotimento). Se non lo fanno continua semplicemente a contare e riprova a saltare un numero. Non abbassare mai l'energia. Poi salta più numeri, per intervalli più lunghi. Ma non più di 3 numeri di fila, a meno che tu non senta che ce sono davvero in grado di andare avanti da soli.

Il gruppo si renderà conto che sta contando nella lingua insegnata senza di te.

Termina con un **Via!** molto energico!

Obiettivi:
riscaldamento,
energia,
abbracciare la
sciocchezza e
l'imperfezione

Obiettivi:

introdurre vocabolario e imparare a fidarsi del processo e della propria intuizione.

Note 1:

se il tuo gruppo non conosce l'alfabeto, attieniti all'ordinamento secondo aspetti fisici, come i capelli - Lunghi o Corti - ma evita qualsiasi tratto che potrebbe mettere le persone a disagio come giovane-vecchio o grasso-magro.

Alto e Basso

Usando il linguaggio del corpo, comunica che il gruppo dovrebbe spostarsi su un lato della stanza, rivolto verso di te. Identifica una persona che è piuttosto alta (possibilmente non la più alta).

Vai da quella persona e, usando gesti, segnala che è alta e di:

Alto.

Vai da una persona più bassa (possibilmente non la più bassa) e segnala che è bassa e di:

Basso. (Assicurati che questo non risulti offensivo o giudicante, sorridi molto).

Ripeti questo andando vicino a un'altra coppia di persone e di Alto o Basso a seconda di come sono.

Torna rivolto verso il gruppo e di loro (nella lingua insegnata Fidati del processo e usa molto i gesti!):

Conterò 1,2,3,4,5,6,7,8,7,6,5,4,3,2,1

Conterò da 1 a 8 a 1

Quando dico 1, Là (indica un punto a sinistra) **Alto, e là** (indica un punto a destra) **Basso.**

Saranno confusi, e va bene. Ripeti semplicemente, segnalando che le persone alte saranno su un lato di una fila, le persone basse dall'altro lato e saranno tutti in ordine per altezza, e questo accadrà nel tempo che ti serve per contare da 1 a 8 e ritorno a 1.

Segnala che inizi con

Pronti, attenti, via!

(Espressioni equivalenti nella lingua insegnata)

e inizia a contare velocemente ed energicamente.

Alcuni di loro capiranno e inizieranno a muoversi. Sarà disordinato.

Continua a contare, sorridere e incoraggiarli. Quando torni a 1 grida:

Stop!

Comunica con i tuoi gesti, linguaggio del corpo e parole semplici che va bene così com'è, non devono essere in ordine perfetto, non devono essere in una fila perfetta.

Ottimo! Molto bene!

Ora guarda la fila, ripeti le parole Alto e Basso, e se vedi che qualcuno è ovviamente nel posto sbagliato, scherza leggermente su questo e lascia che si sposti nel posto corretto.

Grande e Piccolo

Ora ripeti la stessa cosa guardando invece i piedi delle persone: Piedi Grandi o Piedi Piccoli.

Ripeti le istruzioni:

Conterò 1,2,3,4,5,6,7,8,7,6,5,4,3,2,1

Conterò da 1 a ... (lascia che dicano 8, qualcuno lo farà)... **a 1**

Quando dico 1, Là (indica un punto a sinistra) **Piedi grandi, e là** (indica un punto a destra) **Piedi Piccoli**

Pronti, attenti, Via!

Inizia a contare **da 1 a 8 a 1** poi: **STOP!**

They will put themselves in a line that should be reasonably correct, as height and feet size are easy to see. Look at the line and if you that someone is in the wrong place ask them laughing to move to the right place (always in target language)

Nomi

Ora indica te stesso e dì il tuo nome e la prima lettera del tuo nome, per esempio:

Letizia, L (indicando te stesso, e assumendo che il tuo nome sia Letizia)

Poi indica uno studente: **Anna, A** (diciamo Anna)

Ripeti la stessa cosa con alcuni studenti - **Carlos, C** - finché non capiscono.

Ti consigliamo di attenerci al suono fonetico della lettera, ma valuta tu.

Poi dì agli studenti (nella lingua insegnata):

Voi non parlate, fai un gesto molto chiaro di chiudere la bocca con una cerniera o tappare la bocca.

Conterò da 1 a... Aspetta che qualcuno dica 8, altrimenti dillo tu) **e poi a...** (lascia che qualcuno dica 1, altrimenti dillo tu)

Quando dico 1, Là... (indica un punto a sinistra) **...A, e là...**(indica un punto a destra) **...Z.**

Se qualcuno inizia a fare gesti con le mani per comunicare la sua iniziale, fermalo. Non importa. Non si tratta di farlo bene, se il mio nome inizia con A sarò all'inizio, se inizia con V o Z sarò alla fine, F sarà circa a un terzo e S sarà più vicino alla fine. Questo è tutto ciò che devono sapere.

Stiamo anche imparando ad abbracciare gli errori, ad accettare che non sappiamo, a provare e vedere cosa succede.

Pronti, attenti, via! Inizia a contare da 1 a 8 a 1 poi STOP!

Si metteranno in fila.

Note 2:

tutto questo sarebbe sufficiente per una prima sessione, ma nelle sessioni successive puoi giocare a questo gioco con qualsiasi cosa, come l'età in cui hai preso un aereo per la prima volta, l'anno in cui è nato tuo padre, il numero di lettere nel nome di tua madre, la prima lettera del nome del tuo insegnante preferito, ecc.

Note 3:

puoi mantenere il gruppo in fila o fare un cerchio all'ultima iterazione, così si vedranno meglio quando chiederanno i nomi e saranno pronti per il gioco successivo. Decidi tu.

Ora vai alla prima persona e chiedigli nella lingua insegnata:

Come ti chiami? Lascia che rispondano e ripeti il loro nome e la loro iniziale.

Poi segnala con le mani che dovrebbero chiedere alla persona successiva "**Come ti chiami?**" (nella lingua insegnata).

La persona successiva risponderà, ripeterai il nome di questa persona e la loro iniziale. E così via. Ogni persona chiede alla successiva "**Come ti chiami?**", tu ripeti il nome e l'iniziale. Se una persona sembra essere nell'ordine sbagliato, lascia che vada nella posizione giusta nella fila, usando una parola semplice come

Cambia, o Vai là.

Riconosci che ci hanno provato. **Bravi!**

Cognomi

Ora arriva la parte difficile. Ancora una volta, fidati del processo.

Ti rivolgi al gruppo e dici il tuo Nome e Cognome, più l'iniziale del cognome.

Io sono Letizia Quaranta. Io sono Letizia, ma anche Quaranta. Letizia Quaranta. Quaranta, Q.

Poi chiedi SOLO a un paio di studenti di dire il loro nome e cognome e l'iniziale del loro cognome. Chiedi solo a 1 o 2 persone, non di più.

IMPORTANTE: non chiedere a tutti di dire il loro cognome. NON hanno bisogno di conoscere i cognomi degli altri, questo è l'intero punto dell'esercizio. Devono solo capire che stiamo parlando di cognomi.

Poi

Dì di nuovo agli studenti:

Voi non parlate, fai un gesto molto chiaro di chiudere la bocca con una cerniera o tappare la bocca

Conterò da 1 a... (Aspetta che qualcuno dica 8, altrimenti dillo tu) **e poi fino a...** (lascia che qualcuno dica 1, altrimenti dillo tu).

Quando dico 1, Là... (indica un punto a sinistra) **...A,**
e là... (indica un punto a destra) **...Z.**

Saranno perplessi, lascia che lo siano e inizia a contare il prima possibile.

Pronti, attenti, via! Inizia a contare da **1 a 8 a 1** poi **STOP!!**

Si metteranno in fila.

Ora vai alla prima persona e chiedigli nella lingua insegnata:

Come ti chiami? Lascia che rispondano e ripeti l'iniziale del loro cognome.

Nota: potresti chiedere loro "Qual è il tuo cognome", ma se sono principianti assoluti è meglio attenersi alla stessa domanda che abbiamo usato prima, capiranno.

Poi segnala con le mani che dovrebbero chiedere alla persona successiva e attraversa tutta la fila come prima.

Anche questa attività è fatta di passaggi progressivi, iniziamo da quelli semplici e aggiungiamo più dettagli mentre giochiamo.

Chiedi al gruppo di formare di nuovo un cerchio.

Vai al centro del cerchio e chiedi (nella lingua insegnata):

Alza la mano se sai cos'è uno zombie.

Recita uno zombie, sii molto realistico e prenditi un po' di tempo per restare nel personaggio dello zombie. Rappresenta un paio di zombie diversi, comunica che uno zombie può muoversi in modi diversi. Divertiti e sii sciocco. Non avere fretta.

Obiettivi:

incarnare la lingua e giocare come gruppo, dare spazio all'espressione personale.

Zombie 1

Come zombie, muoviti (lentamente) verso uno studente (Eleonora), finché non puoi toccargli la spalla, poi di:

Eleonora ora è uno zombie

e segnala che come zombie lui/lei dovrebbe andare verso un altro studente.

Lasciali fare alcuni giri. Se il tempo non è un problema, lasciali tutti provare come zombie e usa questa prima fase per:

- Incoraggiarli a trovare "il loro" zombie e/o a sperimentare con zombie diversi (se sono tutti uguali, dedica del tempo a liberare la creatività).
- Assicurati che gli zombie si muovano lentamente, questo permetterà loro di trovare il loro personaggio e rimanere nel personaggio, ma più avanti nel gioco permetterà anche agli altri giocatori di trovare le parole.
- Per ricordare loro di rimanere nel personaggio, puoi fare suoni gutturali o da zombie da dove stai (cioè nel cerchio).

Note 1:

se lo zombie entra nel personaggio zombie e gioca davvero, con movimenti e suoni, gli altri giocatori inizieranno con entusiasmo a dargli istruzioni per vederlo/a cambiare personaggio.

Le tue note

Note 2:

Se gli studenti hanno qualche conoscenza della lingua, possono poi dare più istruzioni, o aggiungere emozioni, stili, qualsiasi cosa che caratterizzi lo zombie. (Zombie felice, zombie triste, zombie vecchio, zombie d'affari, zombie sdentato, zombie occupato, zombie affamato, zombie assonnato, ecc.) Puoi ovviamente giocare lo stesso gioco in sessioni future aggiungendo vocabolario o creando personaggi diversi invece dello zombie (principessa, cappuccetto rosso, sceriffo, ecc.)

Zombie 2

Ferma il gioco per aggiungere un dettaglio mentre c'è uno zombie al centro del cerchio, che si sta muovendo verso un altro studente.

Usando la lingua insegnata e i gesti, spiega che:

- se lo zombie tocca un altro studente **A** allora **A diventa lo zombie**,
- ma **se A dice il nome** di un altro studente **B prima** che lo zombie li raggiunga, allora **lo zombie dovrà andare da B**.
- **Istruisci A a indicare verso B** mentre sta dicendo il suo nome, dato che questo potrebbe aiutare lo zombie a capire dove deve andare dopo. (Ma salta l'indicare se non pensi sia necessario, alla fine vorrai evitarlo).

Fai alcuni giri in questa nuova modalità, istruendoli di nuovo a non avere fretta e trovare zombie diversi.

Zombie 3

Ferma il gioco per aggiungere un dettaglio.

Aggiungi che quando lo zombie si sta muovendo verso A, per salvarsi A deve:

1. dire allo zombie **di andare verso B** e...
2. dirgli **quali zombie è**, per esempio *Zombie Alto* o, *Zombie Basso*, *Zombie Grande*, *Zombie Piccolo*...

Carlos, Zombie Alto or **Vai da Carlos, Zombie Basso**.

Dai loro alcune idee di come uno zombie Alto, Basso, Grande o Piccolo potrebbe muoversi, mostra loro che possono essere creativi e poi lasciali giocare. Ogni volta che entra un nuovo zombie, assistili dal lato ricordando loro di essere uno zombie, cioè fai suoni da zombie. Quando viene dato loro uno stile (alto, basso, ecc.) ripeti le parole per continuare a ricordarglielo. Inoltre, ricorda loro di andare lentamente.

Le altre regole sono ancora valide, **se lo zombie tocca una persona questa diventa lo zombie**, ma possono salvarsi dicendo allo zombie da chi andare e come andarci.

Le tue note

Riflessione

(5 to 10 min)

Finisci il gioco e torna al cerchio. Torna alla lingua condivisa (a meno che tu non senta che non è necessario).

È stato molto divertente!

Allora cosa avete imparato in... lingua insegnata?

Lasciali trovare parole ed espressioni che ricordano. Usa gesti per aiutarli a ricordare. Potrebbero anche trovare parole ed espressioni che non hai insegnato intenzionalmente, ma che hai usato mentre conducevi le attività.

Come vi sentite?

Restate dove siete se vi sentite neutri.

Un passo avanti se vi sentite felici, o pieni di energia.

Due passi avanti se vi sentite MOLTO felici o pieni di energia.

Un passo indietro se vi sentite giù, due passi indietro se vi sentite svuotati.

Oppure, come alternativa, chiedi loro di mostrare come si sentono con pollice su o pollice giù.

Qualcosa che vorreste dire, chiedere o condividere? Concedi alcuni minuti di condivisione.

Obiettivi:

condividere sia l'apprendimento linguistico che le esperienze personali, coltivare il senso di appartenenza al gruppo

Chiusura

(5 min)

Scegli un semplice rituale di chiusura, qualcosa che funziona per te. Possibilmente concorda ora su un rituale di apertura, nella lingua insegnata, che userai a partire dalla prossima volta. O semplicemente introducilo dalla prossima volta..

Le tue note

Unleashing second-language learning

Adiós!

Bilingov
Bilingual through Improv

No inhibjtions, just play!

AURION
ITALY

desincoop
PORTUGAL

globers
SPAIN

bilingov.org

[instagram.com/bilingov](https://www.instagram.com/bilingov) - [facebook.com/bilingov](https://www.facebook.com/bilingov)

email: aurion.org@gmail.com - Tel. +39 320 1156419



**Funded by
the European Union**