

Data: 2004/2008

Committente: Provincia di Milano – Settore Politiche Sociali

Partner: Cooperativa "Farsi Prossimo", Fondazione "L'Aliante", Didael.

Progetto: Sesamo

Iniziativa di comunicazione, formazione e informazione per accogliere, orientare e insegnare la lingua italiana ai ragazzi stranieri.

↓ Pdf per la stampa

→ Entra in Sesamo



## Esigenze

Il progetto è rivolto agli **adolescenti immigrati** fra i 13 e i 18 anni. Nelle nostre scuole primarie e secondarie i giovani stranieri sono una realtà in continua crescita; inoltre le comunità educative segnalano una consistente presenza di adolescenti stranieri non accompagnati, di recente immigrazione, che non conoscono la lingua e la realtà della vita quotidiana in una città italiana.

Questa situazione rende necessari:

- **per gli adolescenti stranieri**, interventi di orientamento sui codici e i comportamenti richiesti nella quotidianità dalla nuova realtà di immigrazione, di riorientamento scolastico e professionale, di opportunità di socializzazione con i coetanei, di apprendimento dell'italiano come seconda lingua;
- **per gli operatori**, formazione sulle specificità dell'esperienza migratoria in adolescenza e sulle diverse modalità delle relazioni intrafamiliari in altri contesti per facilitare i rapporti con le famiglie straniere.

Gli obiettivi di *Sesamo* sono quindi:

- **accogliere e orientare** i giovani immigrati nel nuovo ambiente in cui si trovano a vivere;
- **fornire informazioni** su contesti di vita reale (quali la scuola e orientamento professionale);
- favorire l'**apprendimento dell'italiano come L2**;
- offrire uno strumento di **supporto** all'azione di docenti, operatori sociali, mediatori di comunità.

## Soluzione Offerta:

Per rispondere a queste esigenze, è stato realizzato uno **strumento di lavoro** diretto ai giovani immigrati appartenenti ai **gruppi etnici maggiormente presenti** sul territorio della regione Lombardia (Albanesi, Filippini, Marocchini, ma anche Latinoamericani, Cinesi ecc.).

È stato scelto un approccio basato sulle **tecnologie informatiche**, perché il computer è uno strumento che presenta una forte attrattiva per i giovani, puntando su una forte componente di multimedialità (video, animazioni, audio), interattività e atmosfera ludica.

Il percorso proposto utilizza la **metafora del viaggio** in una ipotetica città italiana in cui il ragazzo, a sua scelta, può esplorare ambienti diversi nei quali acquisisce informazioni, apprende il lessico specifico ed esegue attività. Gli "ambienti" proposti sono: *In giro per la città, Mi diverto con gli amici, Al centro commerciale, Siamo a scuola, Verso il lavoro.*

Si è puntato al **coinvolgimento diretto** dei giovani all'interno di tutto il processo ideativo e progettuale; gli "allievi" destinatari del progetto sono stati rappresentati da un campione significativo di adolescenti delle rispettive etnie, i quali hanno partecipato a tutto il ciclo di lavoro (dalla progettazione alla validazione), diventando **protagonisti/attori** delle situazioni proposte (fatte salve le liberatorie all'uso delle immagini) e attivando quindi nei ragazzi della stessa etnia un processo di autoidentificazione.

Si è identificato nel "**gioco**" l'elemento centrale in cui integrare diverse funzionalità, permettendone un utilizzo molto flessibile (in autonomia, come gioco di gruppo, con la mediazione di educatori). In particolare è stata utilizzata la strategia del "**problem solving**", in cui l'utente impara come affrontare con successo situazioni pratiche sentendosi coinvolto all'interno di una storia come attore protagonista e non solo come spettatore (*gioco di ruolo*).

Numerosi sono i **giochi linguistici** proposti, che utilizzano le più avanzate tecniche **interattive** (memory, cruciverba, abbinamento di elementi, costruzioni di dialoghi, decifrazione di criptogrammi). Accanto ai giochi, un **Laboratorio** dove gli "allievi" sono chiamati a svolgere esercizi sull'uso della lingua all'interno di contesti specifici (*tecnica situazionale*), con particolare attenzione a quelli della scuola e dell'orientamento professionale.

Il **glossario di base** ed l'**help** (introduzione al gioco e indicazioni di lavoro) sono consultabili nelle lingue dei gruppi etnici di riferimento: **francese, inglese, spagnolo, arabo, cinese, albanese, tagalog.**

→ successiva

## Progetto: Sesamo

**Iniziativa di comunicazione, formazione e informazione per accogliere, orientare e insegnare la lingua italiana ai ragazzi stranieri**

Riguardo alle **modalità di fruizione**, il progetto può essere utilizzato sia in *autoapprendimento* con particolare attenzione alla modalità esplorativa (*active-learning*), sia in situazioni *collettive* quali comunità di aggregazione, classi, gruppi di aggregazione, con l'accompagnamento di un operatore multiculturale (per il quale è disponibile un'apposita **guida**).

Gli utilizzatori di *Sesamo* sviluppano le seguenti **abilità linguistiche**:

- comprensione orale (all'interno di interviste e dialoghi);
- comprensione scritta (con il testo delle interviste, il laboratorio, i giochi interattivi);
- produzione scritta (attraverso i giochi e le dispense);
- capacità relazionali, pragmatiche e comunicative (uso di registri differenti a seconda dell'interlocutore; conoscenza di routine comunicative);
- sviluppo di linguaggi settoriali (relativi all'ambito scolastico e alla ricerca del lavoro).

Le attività sono state pensate per i livelli A1, A2 e B1 del **Common European Framework** del Council of Europe. La flessibilità dei percorsi consente di scegliere tra proposte e giochi di difficoltà diversa.

Il progetto è stato premiato con il **Label Europeo 2004**, riconoscimento per i progetti innovativi nel campo dell'insegnamento e dell'apprendimento delle lingue. È stato inoltre selezionato tra i Cd-Rom finalisti all'edizione 2005 del **Premio Möbius Multimedia Città di Lugano**.



Nel 2008 Sesamo è stato ristampato da parte dell'Assessorato Istruzione, Diritto allo Studio e Formazione della Regione Lazio per la diffusione in occasione di convegni e seminari nelle scuole, grazie alla direttiva comunitaria 2003/98/CE sul riutilizzo dell'informazione del settore pubblico. Didael ha curato il coordinamento dell'iniziativa e la realizzazione dei materiali grafici per la ristampa.

### MULTIMEDIALITÀ E INNOVAZIONE

La competenza Didael nella progettazione e nello sviluppo, fondata su una costante ricerca pedagogica e tecnologica, ha permesso di realizzare un progetto dalle caratteristiche fortemente innovative:

- 1) **Multimedialità**: si utilizza un mix elevato di media, quali filmati, suoni (parlato, musiche, effetti sonori), immagini, animazioni (in cui i personaggi protagonisti dei filmati vengono riproposti attraverso una stilizzazione); moduli pre-impostati, compilabili e stampabili, mirati in particolare ad esercitare la comunicazione scritta (curriculum vitae formato europeo, moduli per l'iscrizione a scuola, moduli per la scelta del percorso scolastico, ecc.). Il progetto è fruibile sia su Cd-Rom sia su Web.
- 2) **Multiculturalità e plurilinguismo**, con particolare attenzione alle lingue degli immigrati presenti in Lombardia (albanese, arabo, cinese, francese, inglese, spagnolo e tagalog)
- 3) Utilizzo di tecniche di **edutainment**, importanti in particolare per coinvolgere gli adolescenti, stimolandone l'attenzione e la memoria.
- 4) **Accessibilità**: la rispondenza agli standard W3C ha richiesto una approfondita indagine e una conseguente ricaduta innovativa delle tecniche di comunicazione scritta, che sono attualmente poco note e oggetto di riflessione anche per gli esperti del settore.

### TECNOLOGIE USATE

Il progetto è stato studiato per una **fruizione multiplatforma** (CD, LAN, Internet) e per questo è stato sviluppato unicamente con tecnologie Web. Sono previste versioni differenziate per i vari tipi di collegamento (modem, banda larga a diverse velocità di connessione) con diverso livello di qualità dei contenuti multimediali. Inoltre, dal lato client ci si è limitati all'uso di tecnologie standard. In questo modo i contenuti sono accessibili praticamente a tutti gli utenti nella rete e possono essere fruiti da un'ampia gamma di web server o server in rete locale.

Nei materiali del progetto sono usate principalmente le tecniche del **video** e dell'**animazione vettoriale** dei personaggi. Ogni situazione è introdotta da un clip **filmato** fruibile con download progressivo o in streaming; di seguito è presentata un'animazione Flash con **stilizzazione** dei personaggi (grafica vettoriale), con la quale i contenuti formativi si rendono più accessibili all'utente; infine vengono proposte **simulazioni** in cui l'utente si mette nei panni dei personaggi per interagire con l'ambiente in prima persona.

I contenuti del progetto (CD e Web) sono **accessibili** a persone disabili con diversi tipi di handicap (visivi, uditivi, motori, cognitivi); rispondono quindi agli standard indicati dal *World Wide Web Consortium (W3C)* attraverso la *Web Accessibility Initiative*. Ad esempio: per ogni componente è prevista una descrizione testuale accessibile agli *screen reader* usati dalle persone disabili; si utilizzano *folgli di stile* che permettono l'ingrandimento dei testi rendendoli così accessibili a persone ipovedenti; il parlato dei video è stato trascritto sullo schermo per renderlo accessibile ai non udenti.