

## Dare istruzioni

Parliamo delle istruzioni che tu dai agli studenti: per un esercizio di grammatica, un'attività in classe, un gioco, un roleplay, i compiti a casa.

**Dare istruzioni non è mai una perdita di tempo:** ne va della riuscita dell'esercizio/attività/ecc.

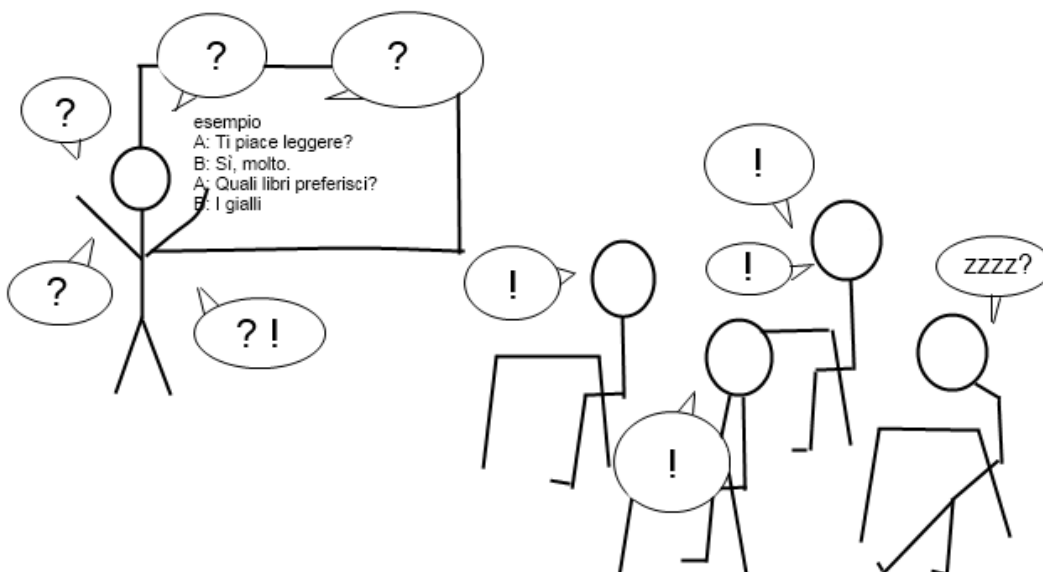
Ci sono molti sistemi per farlo, e alcuni sono più rapidi di altri. Il sistema "salva tempo" è quello che ti dà due certezze:

1. gli studenti hanno capito cosa fare
2. gli studenti si sentono sicuri, quando cominciano a farlo

Il modo più immediato per ottenere questa sicurezza è coinvolgere gli studenti nella spiegazione. Forse tu hai in mente "dare istruzioni" così:



**Prova invece a pensarla così:**



Le principali differenze nella seconda figura sono queste:

- l'insegnante ha l'attenzione degli studenti, è sicuro
- l'insegnante non solo parla, ma **fa domande**
- gli studenti **parlano**
- la lavagna è usata per fare **un esempio**

Se la figura 2 è più o meno quello che succede quando *tu* dai istruzioni... non credo ti interessi leggere il resto 😊. Se invece sei più il tipo della figura 1 e ti sembra che le cose non vadano tanto bene, vai avanti!

### Vediamo la differenza, in pratica.

Leggi queste istruzioni. Devi arrivare fino in fondo! Riesci a capire di che gioco si tratta?

"Ok allora dividetevi in coppie, non importa con chi state, ok, facciamo con il vostro vicino a destra, va bene? Adesso prendete un foglio dal quaderno, va bene anche il dietro di una fotocopia, e ci disegnate 9 caselle, cioè sì, 9 quadrati tutti uguali. Allora, prendete una matita ciascuno, anzi no, una penna. Uno studente deve disegnare un cerchio, così ○. Lo può disegnare dove vuole. Ah, prima di fare questo dovete decidere chi ha questo segno e chi ha l'altro segno, che è così X. Ok? Allora, quando uno studente mette il suo simbolo, l'altro deve rispondere con il suo simbolo. Andate avanti, fino a che uno di voi riesce a mettere tre simboli dei suoi sulla stessa linea. Ok? Avete capito? Avete qualche domanda? No? Bene, potete cominciare!

*[dopo un paio di minuti...]*

Ah! mi sono dimenticato di dirvi! I tre simboli possono essere sulla stessa linea in verticale, in orizzontale, o in diagonale! Ok?"

*[dopo cinque minuti di sudato silenzio...]*

Studenti: "Nessuno ha tre simboli nella stessa linea"

Insegnante: ...

C'è un pochino di confusione, non ti pare? E non è una situazione così irrealistica come sembra ... Immagina che per i tuoi studenti questo disordine sarà 10 volte tanto – per ovvi motivi. Eppure il *tris*, o *filetto*, è un gioco così semplice!

In queste istruzioni c'è bisogno di:

- riordinare le idee e la successione dei passaggi
- usare un linguaggio più semplice e accorciare le frasi
- fare un esempio
- controllare che gli studenti abbiano capito *davvero* cosa devono fare

Ecco le stesse istruzioni, ripetute facendo attenzione ai punti detti sopra.

- Ok, fate le coppie: A, B, A, B, A, B (*punta con il dito ogni studente, che così saprà di essere A o B*)
- Prendete un foglio e due penne (*aspetta che tutti si siano attrezzati*)

- Disegnate questo schema sul foglio (*disegna alla lavagna lo schema del tris*)
- Studenti A? (*Gli studenti A devono dare segni di vita*) Voi avete questo simbolo! (*disegna O alla lavagna*).
- Studenti B? Voi avete questo simbolo (*disegna X*).
- Ok, qualcuno può venire alla lavagna? Facciamo un esempio.

*Uno studente va alla lavagna. Dagli un pennarello. Tu disegna O in una casella. Aspetta una reazione, coinvolgi gli altri studenti. Quando lo studente ha disegnato la X, rispondi con O e andate avanti fino a completare una partita. Divertiti mentre giochi! Chiama un altro studente, che prenda il tuo posto. Fai fare ancora un altro esempio. Finisci con qualche domanda di controllo:*

Insegnante: Allora, chi vince in questo gioco?

Studenti: La persona che ha tre simboli in una linea!

Insegnante: Questa linea può essere solo verticale?

Studenti: No! ... ..

Naturalmente questo è solo un esempio. Tu troverai di volta in volta il modo più adatto. Se finora hai avuto qualche problema a dare le istruzioni in classe, tieni a mente questi consigli:

1. pensa in anticipo al modo di dare le istruzioni. Le prime volte, scrivitele!
2. semplifica e accorcia il più possibile il linguaggio
3. controlla di dare i vari passaggi in modo logico e cronologico
4. controlla che gli studenti abbiano capito. Alla domanda "Hai capito?" la maggior parte risponde di sì, o non dice niente. Meglio controllare facendo domande sui contenuti "Allora, cosa dovete fare come prima cosa? Quante domande dovete fare in tutto? Potete rispondere "sì" o "no"? " ecc.

### 5. **fai un esempio!**

È il modo più semplice e veloce per dare istruzioni. A volte, può bastare anche da solo.

Alcuni insegnanti sono un po' stitici di esempi, e si giustificano così: "Ma se gli do il modello, è troppo facile! Il gioco è già finito! Devono solo copiare! E dove va la creatività?".

Mi sembra che stiano travisando l'idea di insegnamento: se non dai un modello, gli studenti dove vanno a prenderla la lingua?

Dai sempre tanti modelli, fai mille esempi! Così puoi creare l'atmosfera più adatta per l'attività. I tuoi studenti si sentiranno sicuri di quello che devono fare e vedrai che la fantasia verrà fuori al momento giusto.

Questi consigli ti hanno aiutato in qualche modo? Su cosa non sei d'accordo? Vai su Stranità, alla pagina di questo documento e commenta! Sarà molto utile leggere i *tuo*i consigli 😊