

italianogiocando

Guida per l'insegnante
Livello principiante

Il Corso di Italiano per bambini K-6 è utilizzabile ai diversi gradi di intensità della lingua.
Può essere, quindi, proposto ad alunni di diversa formazione e competenza linguistica.

Canzoni scritte e musicate dal Maestro Alberto Villa

INDICE

UNITÀ 1: CIAO, COME TI CHIAMO?

p01	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p02	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p03	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p04	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p05	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LUCA SCHEDA DI LAVORO: UN DADO PER GIOCARE SCHEDA DI LAVORO: IL GIOCO DELLE SOMIGLIANZE

UNITÀ 2: IN FAMIGLIA

p06	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p07	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p08	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p09	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p10	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica CARTE PERSONAGGIO SCHEDA DI LAVORO: IN SALOTTO SCHEDA DI LAVORO: IN CUCINA SCHEDA DI LAVORO: LA TUA FAMIGLIA

UNITÀ 3: IN VACANZA

p12	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p13	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p14	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p15	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p16	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LA FOGLIA NASCOSTA SCHEDA DI LAVORO: LE FARFALLE SCHEDA DI LAVORO: GLI INDUMENTI

GIOCHIAMO INSIEME: IL GIOCO DEI COLORI

p17	ISTRUZIONI CARTE PER GIOCARE: CARTELLINI PAROLA - CARTE IN BIANCO E NERO - CARTE A COLORI
------------	--

UNITÀ 4: A SCUOLA

p19	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p20	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p21	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p22	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p23	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: GIOCA CON LA PALLA SCHEDA DI LAVORO: LE COPPIE SCHEDA DI LAVORO: A SCUOLA O A CASA?

UNITÀ 5: AMICI ANIMALI

p24	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p25	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p26	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p27	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p27	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica CARTE DA GIOCO SCHEDA DI LAVORO: I PESCIOLINI SCHEDA DI LAVORO: ANIMALI A COLORI SCHEDA DI LAVORO: LE “CASE” DEGLI ANIMALI

GIOCHIAMO INSIEME: GIOCA CON FUFU

p29	ISTRUZIONI CARTELLONE - DADO - SEGNAPOSTO - DOMANDE
------------	--

UNITÀ 6: LE FIABE

p30	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p31	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p32	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p33	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p34	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA - LA BELLA ADDORMENTATA NEL BOSCO SCHEDA DI LAVORO: IL BRUTTO ANATROCCOLO SCHEDA DI LAVORO: LA FIABA CONTINUA SCHEDA DI LAVORO: PAROLE E DISEGNI

UNITÀ 7: LE MASCHERE

p36	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p37	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p38	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p40	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p40	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica APPROFONDIMENTI CULTURALI: ARLECCHIO - COLOMBINA - PULCINELLA SCHEDA DI LAVORO: COLOMBINA SCHEDA DI LAVORO: ARLECCHINO SCHEDA DI LAVORO: SCHERZI DI CARNEVALE

GIOCHIAMO INSIEME: I PERSONAGGI DELLE FIABE

p42	ISTRUZIONI CARTE DISEGNO - CARTE PAROLA - CARTE FRASI
------------	--

UNITÀ 8: LE STAGIONI

p43	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p44	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p45	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p46	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p47	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica CARTE DA GIOCO - MAGO TEMPO APPROFONDIMENTI CULTURALI: 'O SOLE MIO SCHEDA DI LAVORO: IL TEMPO SCHEDA DI LAVORO: PIOVE SCHEDA DI LAVORO: I NOMI DEI MESI

UNITÀ 9: PAROLE PER GIOCARE

p49	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p50	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p51	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p52	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p53	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LA BAMBOLA SCHEDA DI LAVORO: LA MIA CASETTA SCHEDA DI LAVORO: PER FARE POESIA

UNITÀ 10: IL MIO CORPO

p55	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p56	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p57	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p58	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p59	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: UN PERCORSO SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA SI FA? SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA MANCA?

GIOCHIAMO INSIEME: UN ANNO INTERO

p61	ISTRUZIONI
------------	-------------------

UNITÀ 11: A TAVOLA

p62	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p63	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p64	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p65	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p66	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica CARTE DA GIOCO APPROFONDIMENTI CULTURALI: IL RISOTTO ALLA MILANESE SCHEDA DI LAVORO: TI PIACE? SCHEDA DI LAVORO: PAROLE IN TAVOLA SCHEDA DI LAVORO: PAROLE DAL MONDO

UNITÀ 12: LA TELEVISIONE

p68	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p69	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p70	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p71	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p72	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica CARTE SCHERMO SCHEDA DI LAVORO: LA TELEVISIONE SCHEDA DI LAVORO: BUON DIVERTIMENTO SCHEDA DI LAVORO: PAROLE NUOVE

GIOCHIAMO INSIEME: IN CASA DI PAPEROTTO

p74	ISTRUZIONI DOMANDE GIOCATORE A e B
------------	---

UNITÀ 13: MI DIVERTO

p75	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p76	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p77	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p79	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p79	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: QUALI SONO? SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA MANCA? SCHEDA DI LAVORO: ALLA FIERA DI MASTRO ANDRÉ

UNITÀ 14: IL TEMPO PASSA

p81	INDICATORI Essential skills Progress indicator Grammar
p82	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale
p83	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p84	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p85	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Materiali integrativi - Verifica CARTE DA GIOCO SCHEDA DI LAVORO: LA CASTAGNA SCHEDA DI LAVORO: LA MELA SCHEDA DI LAVORO: LA MATTINA DI SARA

GIOCHIAMO INSIEME: IL GIOCO DELL'ALFABETO

p87	ISTRUZIONI
------------	-------------------

UNITÀ 1 : CIAO, COME TI CHIAMO?

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao, come ti chiami?

Ciao, chi sei?

Come stai? Dove vai?

Chi è? Che cosa è?

Come si chiama?

Di che colore è?

VOCABOLARIO

> albero	> bambino	> bambina	> cane	> fiore
> palla	> sole	> gatto	> Fido	> Fufi
> Luca	> Maria	> Paolo	> Sara	> colore
> marrone	> blu	> verde	> nero	> giallo
> grigio	> rosso	> arancione		

Progress indicator

- > Dimostrare di aver capito con una risposta non verbale
- > Riconoscere i personaggi-amici del libro
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Porre semplici domande e rispondere
- > Identificare i colori: rosso, verde, blu, giallo, marrone, nero, grigio, arancione

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Presentazione di se stessi e dire il proprio nome.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Formula di presentazione, saluto informale, presentarsi.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: salutarsi e scambiarsi informazioni essenziali: il nome–identificare e denominare oggetti.
- > *Communication, interpretive mode*: riconoscere e rispondere in modo appropriato per tono di voce a una domanda–riconoscere oggetti, basandosi su descrizioni.

Protagonisti

I protagonisti del libro hanno 5 anni e cresceranno insieme agli alunni del corso di italiano.
Sono: Sara, Paolo, Luca, Maria più il gatto Fufi e il cane Fido.

Elementi del contesto

Alcuni semplici elementi del paesaggio naturale: albero, prato, fiori...

Situazione

I bambini dell'illustrazione stanno giocando con una palla.

Gioco in classe

L'insegnante porta in classe una palla e crea lo spazio per far disporre i bambini in cerchio al centro dell'aula.

ISTRUZIONI

L'insegnante lancia la palla a un bambino e chiede: *Ciao, come ti chiami?* Il bambino risponde con il proprio nome, e rilancia la palla all'insegnante.

Dopo un primo giro, l'insegnante chiede al bambino che riceve la palla di dire il proprio nome e di rilanciare la palla a un compagno, ripetendo la domanda: *Ciao, come ti chiami?* Il gioco prosegue a catena.

L'insegnante osserva la pagina e la commenta con gli alunni per riconoscere i protagonisti, gli elementi del contesto, la situazione,...

Vocabolario

L'insegnante invita i bambini a riconoscere e a indicare *la palla, il bambino, la bambina...*

Invita poi i bambini a rilevare gli altri elementi del contesto e fornisce loro i vocaboli in lingua italiana.

Dopo aver guidato i bambini a riconoscere i vocaboli apre la pagina del Vocabolario e gioca per favorire la memorizzazione dei nuovi vocaboli.

Attività lessicale

L'insegnante fa notare i colori degli oggetti e invita i bambini ad associare ogni oggetto al colore. Durante l'attività di abbinamento disegno-colore, invita i bambini a ripetere il nome italiano dell'oggetto e del colore. Questa attività può essere svolta prima collettivamente e poi dividendo gli alunni in piccoli gruppi.

L'insegnante propone di svolgere le attività n. 1-2-3-4-5-8-9-10.

Dialogo

Luca: Ciao, come ti chiami?

Paolo: Mi chiamo Paolo. E tu chi sei?

Luca: Sono Luca, e lei come si chiama?

Paolo: Si chiama Sara. Sara, lei chi è?

Sara: È Maria.

Maria: Come si chiama il cane?

Luca: Si chiama Fido e il gatto si chiama Fufi.

Sara: Ciao, ti saluto.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per salutare e interagire in italiano.

> *Comparisons, among languages*: conoscere e utilizzare forme di saluto formali e informali in situazioni appropriate.

> *Comparisons, among cultures*: comprendere l'importanza dei gesti come forma di comunicazione nella cultura italiana e fare confronti con la propria cultura.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante presenta diverse situazioni in cui è possibile incontrarsi, fare conoscenza, diventare amici: per strada e al supermercato.

DIALOGO SUGGERITO

– *Ciao, come ti chiami?*

– (*nome*)

– *Ciao, chi sei?*

– (*nome*)

1. L'insegnante divide i bambini in coppie: devono interpretare il dialogo nei diversi contesti. Invita ciascuna coppia di bambini a scegliere un contesto e a esercitare e drammatizzare la situazione con un compagno davanti alla classe. Particolare importanza deve essere data alla gestualità. I bambini italiani (così come anche gli adulti) usano la gestualità nell'esprimere il saluto. Le forme gestuali di saluto più comuni sono:

> agitare la mano destra aperta, tenendola alzata,

> aprire e chiudere la mano destra all'altezza della spalla.

> I bambini sono invitati a fare confronti con le proprie forme di saluto.

2. L'insegnante divide i bambini in coppie: uno dei due invita il compagno a riconoscere il colore dei suoi capi d'abbigliamento o di oggetti presenti nella classe, correggendolo se sbaglia e motivando la propria opinione (per esempio: "No, è rossa!"); l'altro ripropone il gioco di ruolo.

L'insegnante propone di ascoltare e ripetere il breve testo "Saluti" che presenta espressioni di incontro e di saluto più complesse che forniscono lo spunto per uno sviluppo delle competenze comunicativa di base

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: identificare e denominare oggetti.

> *Communication, interpretive mode*: riconoscere oggetti, basandosi su descrizioni essenziali.

> *Connections, intradisciplinary*: ascoltare e imparare filastrocche in lingua italiana.

Istruzioni

L'insegnante indica una delle caselle rappresentate nel gioco, chiedendo "Come si chiama?" e invita i bambini a rispondere, dicendo il nome della persona, dell'animale o dell'oggetto raffigurato.

Questa attività può essere svolta prima collettivamente, e poi giocando con il dado in piccoli gruppi.

In un secondo momento l'insegnante indica una delle caselle del gioco e chiede "Chi è?" (nel caso si tratti di un personaggio) o "Che cosa è?" (nel caso sia un oggetto); dopo aver ricevuto la risposta esatta chiede "Come si chiama?" (per conoscere il nome proprio del personaggio) e "Di che colore è?" (nel caso sia un oggetto).

L'insegnante divide quindi i bambini in coppie e chiede loro di porre le stesse domande; al primo errore nel porre la domanda o nel dare la risposta i ruoli vengono scambiati.

PALLA PALLINA

La filastrocca che ha per oggetto la palla può essere utilizzata per un divertente gioco di movimento e di drammatizzazione.

L'insegnante lancia la palla recitando la prima parte della filastrocca: *"Palla, pallina dove sei stata?"*; il bambino che la riceve risponde rilanciando la palla all'insegnante dicendo il nome di un compagno (per esempio *"Da Paolo"*). L'insegnante lancia la palla al bambino nominato, e così via. Uno sviluppo del gioco dialogato è fornito dalla seconda parte della filastrocca. Quando il bambino rilancia la palla all'insegnante, questi la lancia al bambino nominato chiedendo: *"Che cosa ti ha dato?"*; il bambino deve rispondere con uno dei vocaboli appresi (per esempio *"Il sole"*). Poi il gioco ricomincia.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LUCA*

Il bambino osserva con attenzione i diversi pezzi del puzzle e disegna i particolari mancanti. Poi li colora, rispettando i colori delle illustrazioni del testo. Mentre dipinge il ritratto, dice il nome del colore che sta utilizzando.

2. SCHEDA DI LAVORO: UN DADO PER GIOCARE*

Il bambino colora, ritaglia e costruisce un dado sul quale sono raffigurati i 6 protagonisti dell'Unità: Paolo, Sara, Luca, Maria, Fido e Fufi. Dopo averlo realizzato, il bambino gioca a lanciare il dado e a dire il nome del personaggio rappresentato sulla faccia superiore.

3. SCHEDA DI LAVORO: IL GIOCO DELLE SOMIGLIANZE*

Questa scheda potrà essere fotocopiata e distribuita in classe, ci sono alcune figure di bambini, l'alunno deve riconoscere i due protagonisti dell'Unità Didattica: Paolo e Sara. In seguito il bambino colora i ritratti giusti, rispettando i colori delle illustrazioni del testo. L'insegnante chiede al bambino di nominare i colori che ha utilizzato e di giustificare la sua scelta.

Verifica

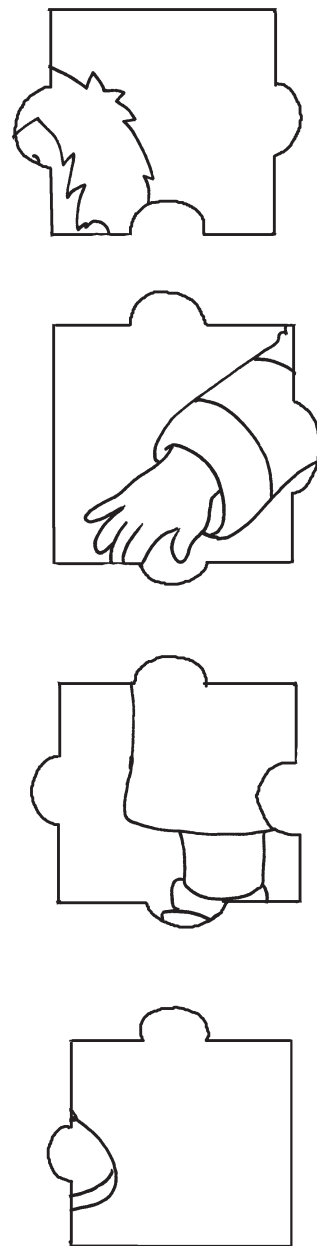
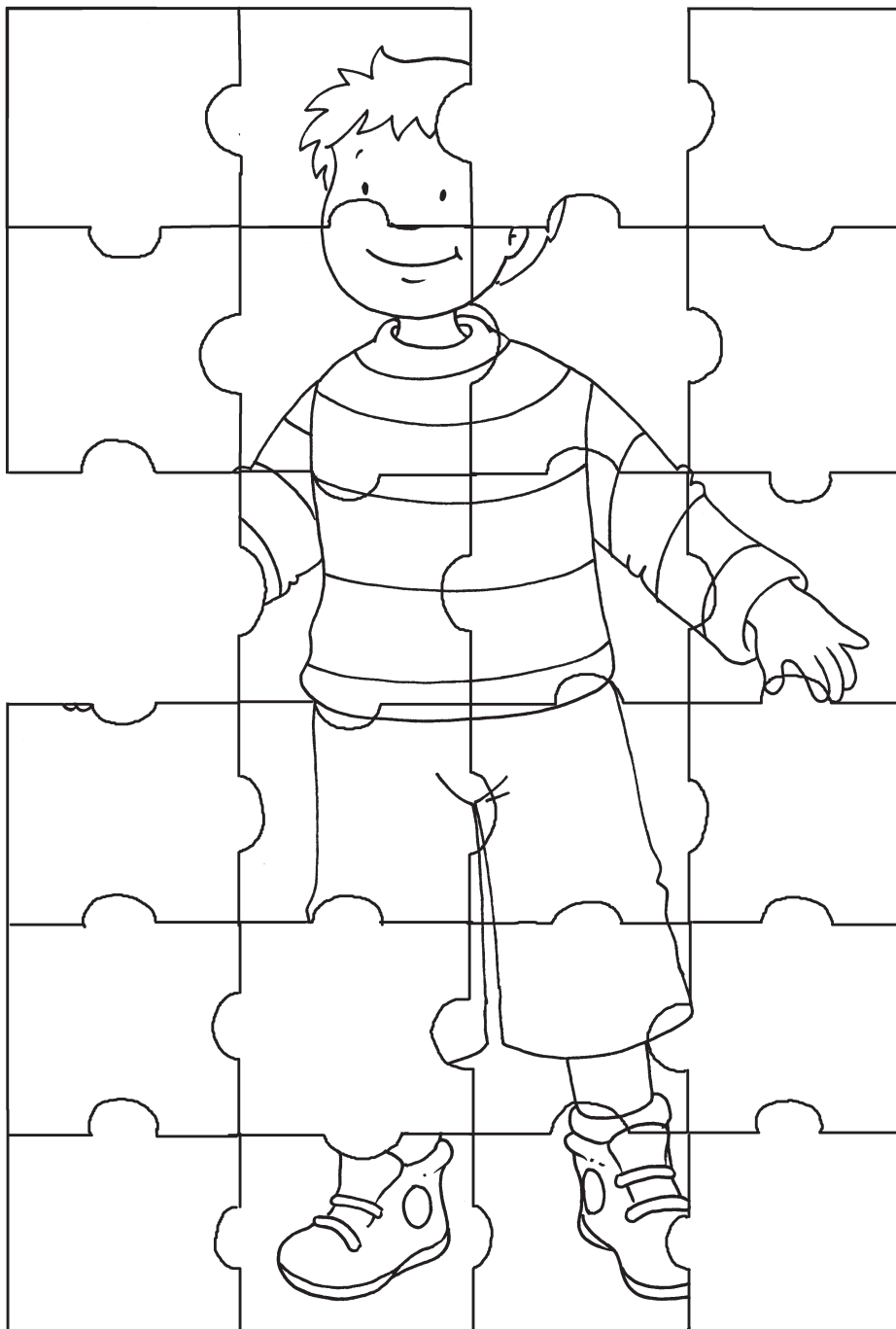
La verifica chiede ai bambini di identificare correttamente:

- > i protagonisti della situazione comunicativa illustrata.
- > la palla caratterizzata dai colori blu e verde.

A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con 3 risposte esatte su 5.

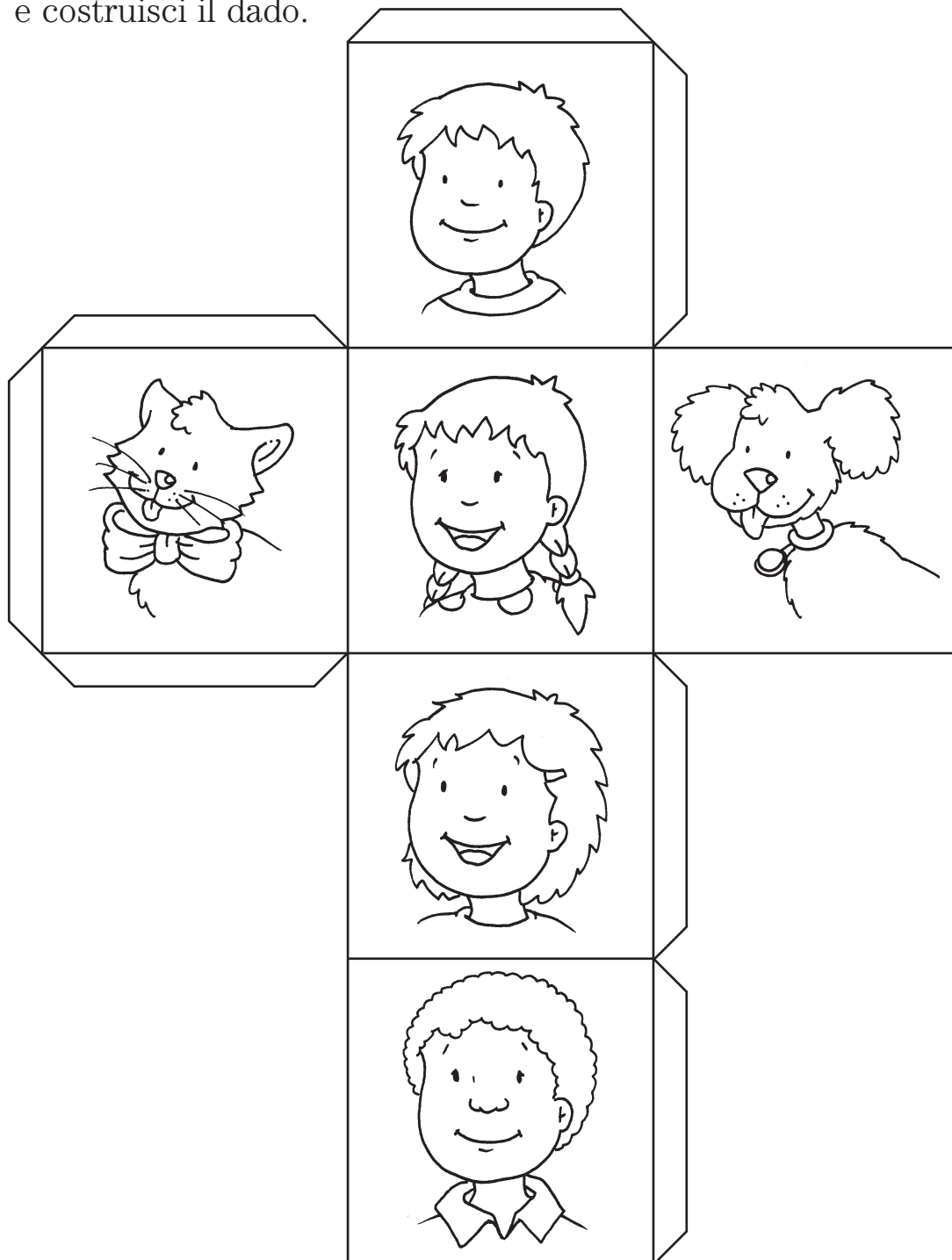
1. LUCA

- Che cosa manca? Completa il disegno e colora.



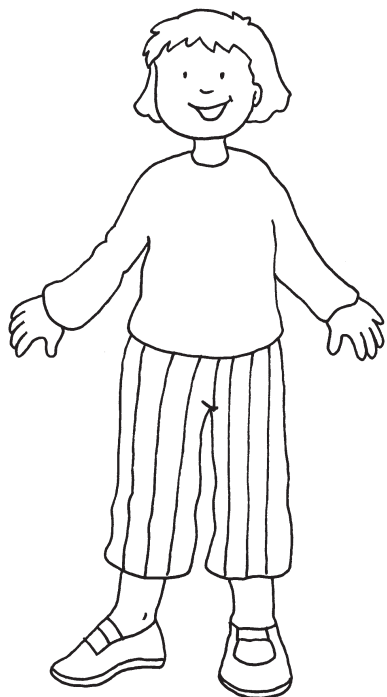
2. UN DADO PER GIOCARE

- Colora e costruisci il dado.



3. IL GIOCO DELLE SOMIGLIANZE

- Trova e colora Paolo e Sara.



UNITÀ 2: IN FAMIGLIA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao/Salve.

Sono la mamma di

Sono il papà di

Chi sei?

Piacere. Io sono

Chi è? Dov'è?/..... è in

VOCABOLARIO

> mamma/madre	> papà/padre	> figli	> fratello/sorella	> famiglia
> casa	> cucina	> bagno	> salotto	> camera
> cameretta	> divano	> tappeto	> poltrona	> quadro
> televisore	> tavolino	> lampada	> rosa	> viola

Progress indicator

- > Dimostrare di avere capito con una risposta non verbale
- > Riconoscere i personaggi del corso e le loro relazioni di parentela
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Porre semplici domande e rispondere
- > Formulare domande e risposte in un gioco
- > Interagire in un role-play
- > Identificare oggetti e collocarli nell'esatto ambiente
- > Identificare i colori: rosso, verde, blu, giallo, marrone, nero, grigio, viola, rosa, arancione

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Presentazione della propria famiglia.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Formule di saluto, presentarsi, presentare.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali: il nome dei propri familiari e descrivere vari oggetti di casa.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - riconoscere e rispondere in modo appropriato a un comando;
 - identificare persone (e oggetti) del proprio ambiente quotidiano.
- Communication, presentational mode*: fornire semplici presentazioni circa oggetti di casa.

Protagonisti

Paolo, Luca, Sara sono fratelli e vivono con il papà e la mamma. Il gatto e il cane sono i loro animali domestici.

Elementi del contesto

Alcuni semplici elementi dell'arredamento interno di una casa: un divano, una poltrona, un tappeto, un tavolino...

Situazione

La famiglia è in salotto.

Gioco in classe

L'insegnante stampa le CARTE PERSONAGGIO*.

ISTRUZIONI

L'insegnante distribuisce a caso le carte (una a ogni bambino), chiedendo al bambino di nominare il suo personaggio. Se il tempo lo permette, chiede a ognuno di colorare la propria carta, indicando il nome dei colori utilizzati.

L'insegnante invita i bambini che hanno ricevuto la carta con il papà e la mamma a mettersi in coppia, agli angoli dell'aula; chiede agli altri di avvicinarsi a una delle coppie per riformare il gruppo familiare. I bambini devono confrontare le loro carte in modo che in ogni gruppo ci siano tutti i personaggi. Se un gruppo resta incompleto, si invitano i bambini a nominare i personaggi mancanti.

Il gioco può essere ripetuto più volte.

Durante il gioco i bambini devono utilizzare alcune semplici espressioni: “*Tu chi sei?*” oppure “*Che carta hai?*”, “*Io sono Paolo*”, “*Anch’io sono Paolo!*”, “*Resta qui*”, “*Vai in un’altra famiglia*”.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i nuovi vocaboli: *mamma/madre, papà/padre, figlio/figlia, fratello/sorella*.

L’insegnante aiuta i bambini a comprendere che presentare il proprio gruppo familiare e il proprio ambiente serve per approfondire la reciproca conoscenza.

L’insegnante invita i bambini a riconoscere e a indicare i vocaboli che sono entrati nel gioco della drammatizzazione: *mamma/papà, madre/padre, fratello/fratelli, sorella/sorelle...* e a nominare gli elementi del contesto: *divano, tappeto, poltrona, televisore, tavolino, quadro, lampada*.

Fornisce loro i vocaboli in lingua italiana e invita i bambini a ritrovarli nella pagina del Vocabolario. I bambini potranno leggere i nomi, ascoltare la pronuncia corretta e registrarli per poi riascoltare le registrazioni.

Attività lessicale

L’insegnante fa notare che alcuni degli oggetti sono caratterizzati da nuovi colori: *rosa, viola*. Invita quindi i bambini ad associare ogni oggetto al colore che lo caratterizza, utilizzando le macchie di colore.

I bambini devono ripetere i nomi italiani dell’oggetto e del colore.

Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine da due bambini in coppia che, a turno, si scambiano i ruoli.

Dialogo

Luca: Ciao, mi chiamo Luca. Sono il figlio di Mario.

Mario: Ciao, sono Mario. Sono il papà di Sara.

Sara: Ciao, sono Sara. Sono la sorella di Paolo.

Paolo: Ciao, mi chiamo Paolo. Sono il figlio di Rosa.

Rosa: Ciao, mi chiamo Rosa. Sono la mamma.

Fufi: Miao, miao Fufi. Miao, miao, Fido.

Fido: Bau, bau Fido. bau, bau Fufi.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, presentational mode*: fornire semplici presentazioni circa i componenti della famiglia.

> *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per salutare e interagire in lingua italiana.

- > *Comparisons, among languages*: conoscere e utilizzare forme di saluto formali e informali in situazioni appropriate.
- > *Comparisons, among cultures*: utilizzare nuove informazioni e prospettive per riconoscere somiglianze e differenze tra la cultura italiana e la propria.
- > *Communities, school*: scambiare informazioni riguardanti se stessi e la propria famiglia all'interno di una corrispondenza epistolare con coetanei italiani.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante presenta diverse situazioni in cui è possibile incontrarsi, fare conoscenza: ai giardini, per strada, al campo sportivo. Descrive ambiente e personaggi.

Chiede ai bambini di costruire, nella loro lingua madre, un dialogo per presentarsi; quindi introduce le espressioni in italiano (riprendendo quelle usate nell'Unità Didattica precedente e durante la fase di Warm-up).

DIALOGO SUGGERITO

- *Ciao / Salve, sono la mamma di*
- *Sono il papà di*
- *(E tu chi sei?)*
- *Piacere. Io sono*

L'insegnante divide i bambini in piccoli gruppi e chiede di interpretare il dialogo.

Invita uno dei gruppi a drammatizzare la situazione davanti alla classe, facendo interpretare loro, a turno, tutte le parti.

Le forme di saluto in questo contesto sono più formali di quelle utilizzate nell'Unità precedente, in quanto coinvolgono persone adulte.

L'insegnante può introdurre un primo scambio online con coetanei di lingua madre italiana. Se i bambini non sanno ancora scrivere, cominciano a presentarsi attraverso disegni.

L'insegnante propone agli alunni di partecipare a un Progetto di contatto con scuole e classi italiane. Ciascun alunno/a illustra se stesso e alcuni membri della sua famiglia a piacere.

LA FAMIGLIA

La simpatica filastrocca "LA FAMIGLIA" di Gianni Rodari può essere utilizzata per la memorizzazione dei corretti rapporti di parentela.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Connections, intradisciplinary*: ascoltare e imparare filastrocche in lingua italiana.

Istruzioni

L'insegnante indica l'albero genealogico e indica quali sono le caselle riservate ai genitori e ai

bambini.

Poi indica uno dei personaggi rappresentati e chiede “*Chi è?*”.

I bambini devono dire il nome della persona raffigurata; e la collocano nel medaglione giusto. Questa attività può essere svolta prima collettivamente, poi dividendo gli alunni in coppie: ciascun bambino si alterna nel fare le domande e fornire le risposte.

Durante questo gioco i bambini possono utilizzare anche le carte dei personaggi distribuite durante il gioco iniziale.

L’insegnante, dopo aver fatto ricostruire l’albero genealogico, indica due personaggi e chiede ai bambini di stabilire l’esatto rapporto di parentela (per esempio *mamma/figlio, fratello/sorella, papà/figlia...*).

L’insegnante divide quindi i bambini in coppie e chiede ai bambini di fare le stesse domande scambiandosi i ruoli.

LA FAMIGLIA

La filastrocca può essere utilizzata per la memorizzazione dei corretti rapporti di parentela. L’ultimo verso introduce anche una prima diversificazione dei tipi di costruzione che possono essere definiti “casa”: dal più semplice e misero (capanna) al più imponente e moderno (grattacielo).

La possibilità di introdurre questo ulteriore sviluppo dipende dal tempo che l’insegnante ha a disposizione e dal livello di preparazione raggiunto dalla classe.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: IN SALOTTO*

Il bambino ripassa i tratteggi e colora i diversi oggetti del salotto.

Mentre ridisegna e colora l’ambiente, dice il nome degli oggetti e del colore che sta utilizzando.

2. SCHEDA DI LAVORO: IN CUCINA*

Il bambino ripassa i tratteggi e colora i diversi oggetti della cucina.

Mentre ridisegna e colora l’ambiente, dice il nome degli oggetti e del colore che sta utilizzando.

3. SCHEDA DI LAVORO: LA TUA FAMIGLIA*

La scheda raffigura un albero genealogico più complesso, in cui possono essere inseriti anche i nonni (materni e paterni) e i bisnonni.

Il bambino deve collocare sull’albero, nell’esatta posizione, i nomi delle persone che compongono la propria famiglia.

I rapporti di parentela divengono quindi più complessi: si aggiungono infatti le relazioni *nonno/nonna – zio/zia – nipoti*.

L'insegnante deve fornire i vocaboli corrispondenti.

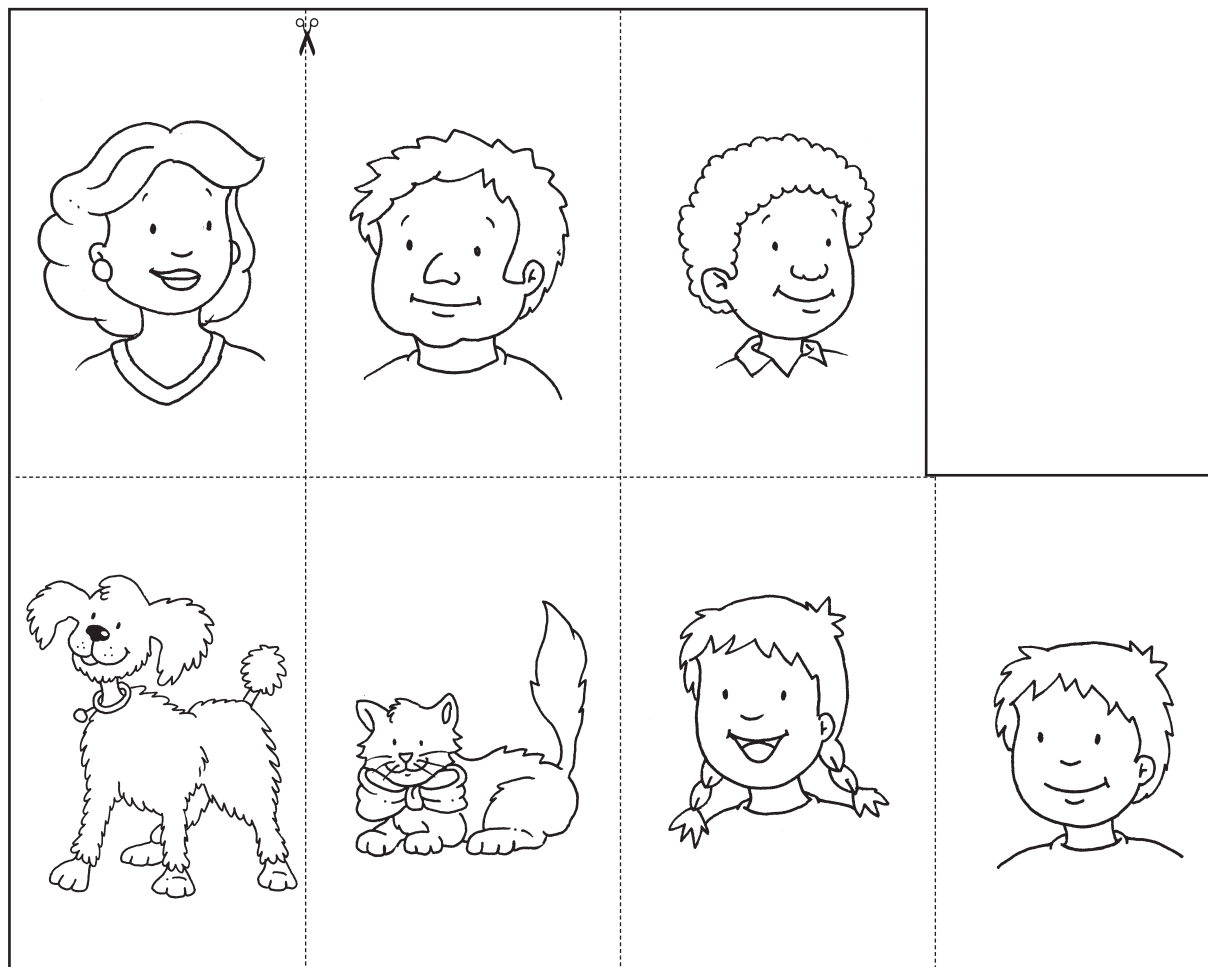
Verifica

La verifica chiede ai bambini di identificare correttamente:

- > i personaggi della situazione comunicativa illustrata;
- > gli ambienti della casa.

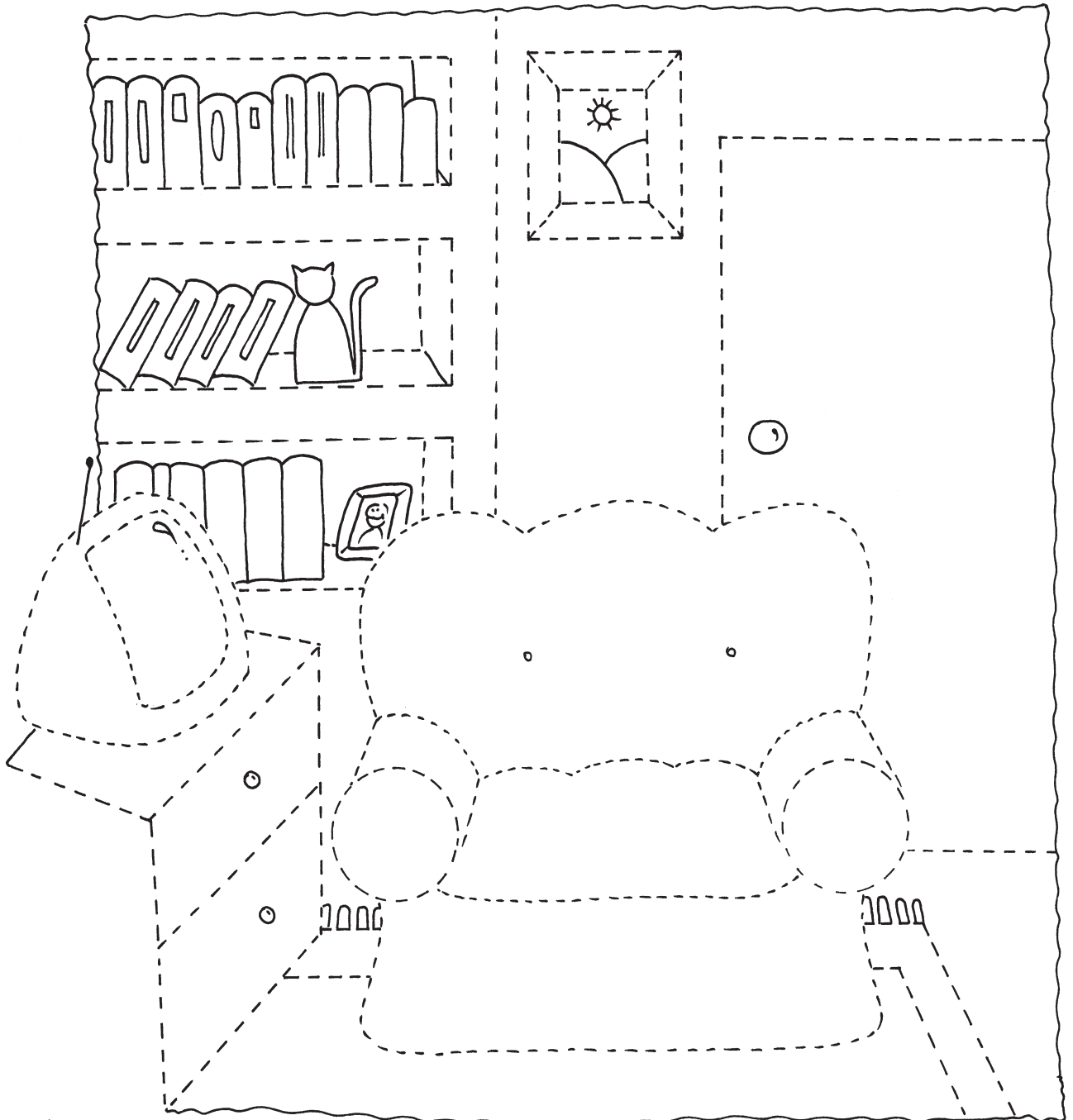
A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con 3 risposte esatte su 5.

CARTE PERSONAGGIO



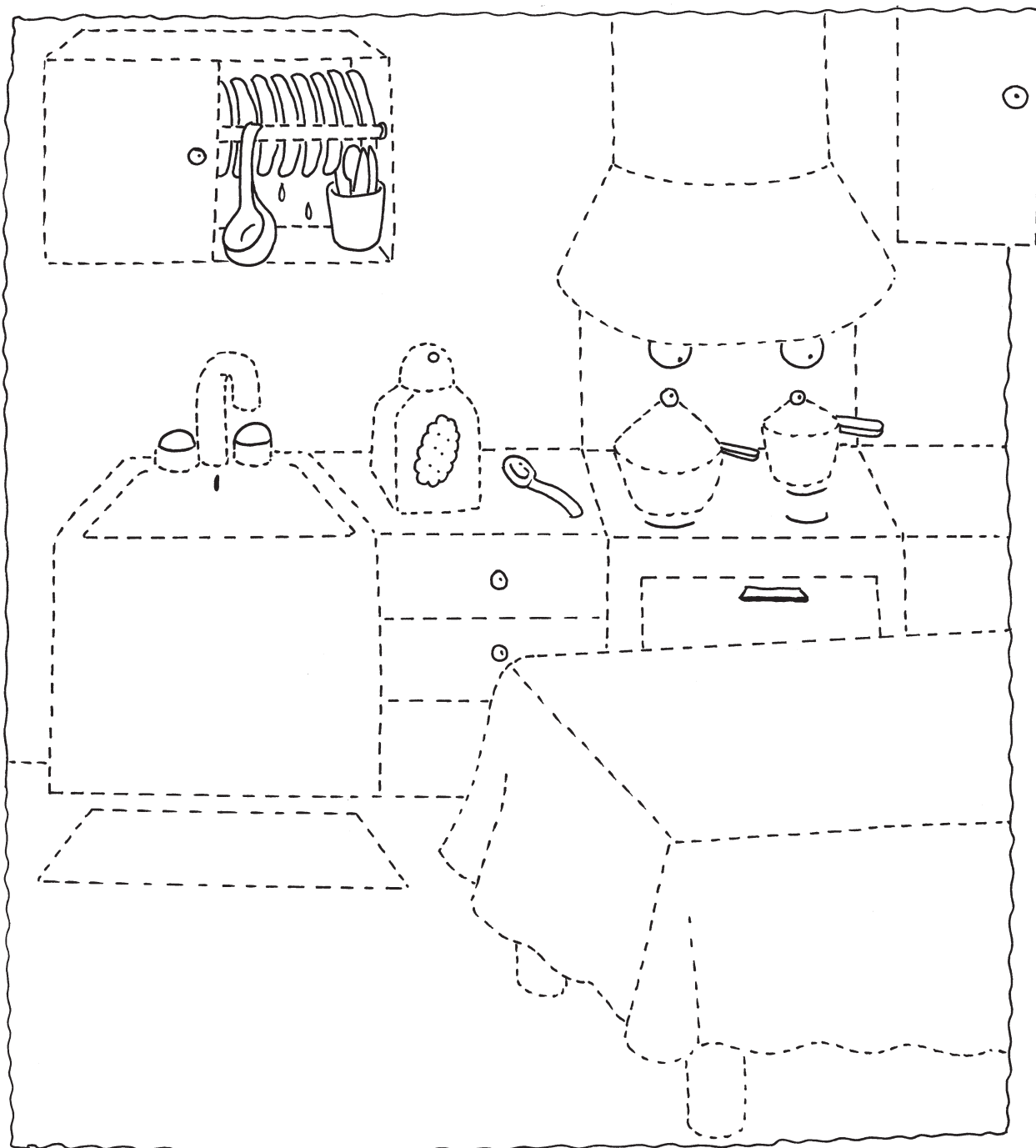
1. IN SALOTTO

- Ripassa i tratteggi, colora e di' il nome degli oggetti.



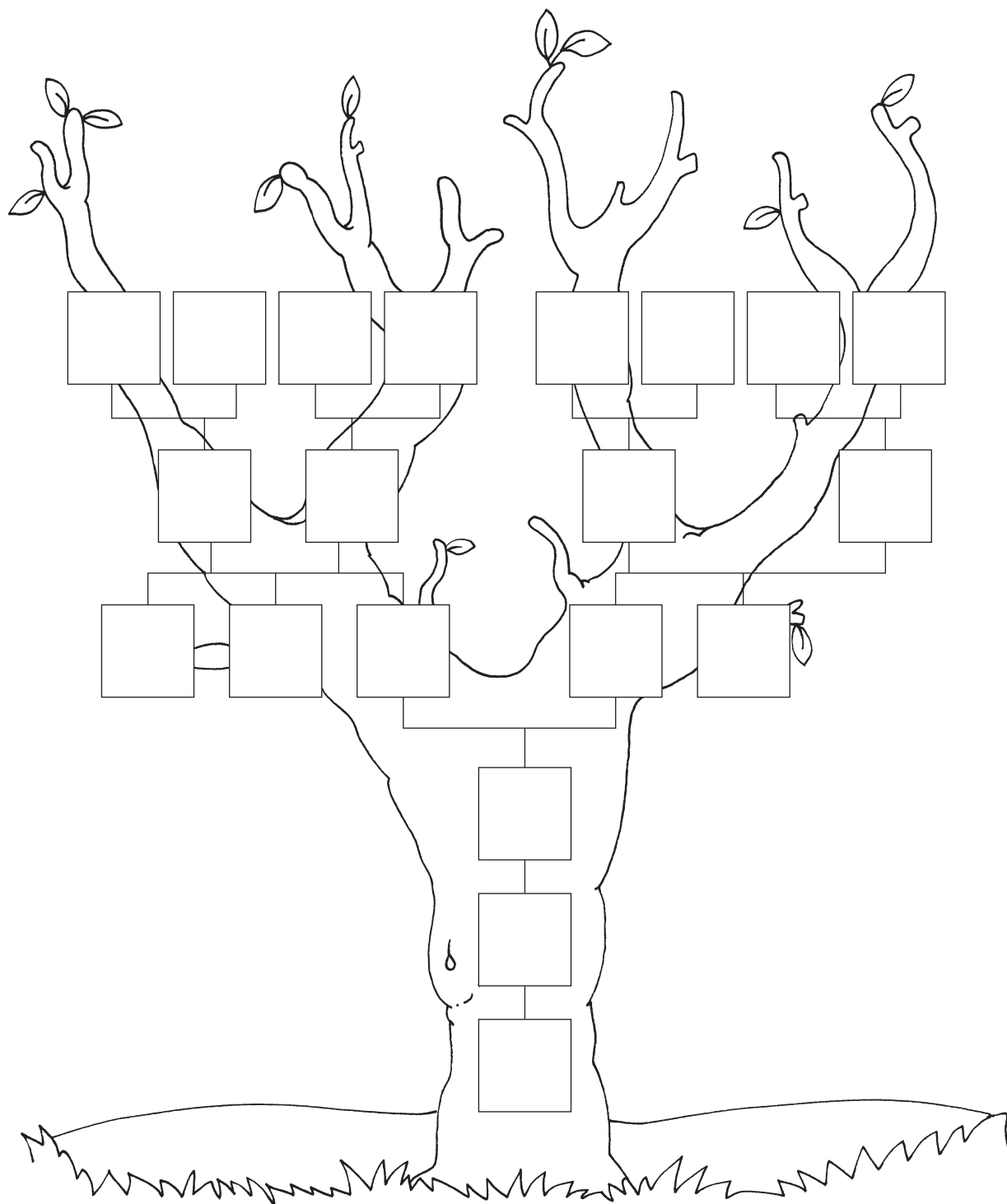
2. IN CUCINA

- Ripassa i tratteggi, colora e di' il nome degli oggetti.



3. LA TUA FAMIGLIA

- Scrivi i nomi dei componenti della tua famiglia al posto giusto.



UNITÀ 3: IN VACANZA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao, dove vai?

In montagna / al mare.

Con chi?... / Con ... (nome).

Che cosa trovi? ... (nomi).

Dove si trova? / Dove serve?

(nome) ... è ... (colore).

VOCABOLARIO

> farfalla

> scoiattolo

> montagna

> pesce

> vento

> mare

> neve

> barca

> strada

> valigia

> automobile

> bianco

> arancione

Progress indicator

> Dimostrare di aver capito con una risposta non verbale

> Riconoscere alcuni ambienti naturali (mare, montagna) e le rispettive caratteristiche

> Capire ed eseguire istruzioni orali

> Porre semplici domande e rispondere

> Formulare domande e risposte in un gioco Interagire in un role-play

> Identificare oggetti e collocarli nell'esatto ambiente

> Comprendere e comunicare la possibile funzione di un oggetto

> Identificare i colori: rosso, verde, blu, giallo, marrone, nero, grigio, viola, rosa, arancione, bianco

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Osservazione e rielaborazione della realtà attraverso il colore*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni (paesaggio naturale, mare o montagna), interessarsi*.

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali: i nomi dell'ambiente naturale, la comprensione della realtà climatica a cui adeguare il proprio comportamento.
- > *Communication, interpretive mode*: fornire semplici presentazioni di attività quotidiane.
- > *Communication, presentational mode*: recitare filastrocche in italiano.

Protagonisti

I fratelli Sara, Paolo e Luca, la loro mamma e il loro papà, il gatto Fufi e il cane Fido.

Elementi del contesto

Alcuni semplici elementi del paesaggio naturale: albero, prato, fiori di diverso colore...

Situazione

La famiglia parte per una vacanza al mare o in montagna.

Gioco in classe

L'insegnante conversa con gli alunni sulle località di vacanza di mare o di montagna. Chiede loro quali località conoscano e, nella lingua madre, attiva le conoscenze relative agli ambienti e al tipo di abbigliamento necessario e consueto.

In questo modo a partire dall'esperienza personale o sentita, l'insegnante introduce l'argomento, che verrà affrontato nell'unità in lingua italiana, con l'uso di alcuni vocaboli nuovi.

ISTRUZIONI

L'insegnante mostra alla classe una fotografia di un paesaggio invernale di montagna e di uno estivo di mare. Chiede ai bambini di allineare sedie e banchi lungo le pareti e di disporsi in cerchio al centro dell'aula. Spiega che per ogni tipo di ambiente è necessario indossare l'indumento adatto e poi chiede di scegliere gli indumenti adatti ai due ambienti. A turno uno dei bambini sceglie una meta e mima i preparativi. Gli altri fanno domande, ad esempio: *Fa freddo? Come ti vesti? Che cosa fai?*

Gli devono indovinare la meta scelta. Si può continuare il gioco in coppia.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *farfalla, scoiattolo, montagna*... L'insegnante invita i bambini a riconoscere e a indicare i vocaboli che sono entrati nella drammatizzazione (farfalla,

scoiattolo, montagna, mare) e a rilevare altri elementi del contesto non ancora nominati (*strada, automobile, valigia...*). Fornisce loro i vocaboli in lingua italiana e invita i bambini a ritrovarli nella pagina del Vocabolario.

Attività lessicale

L'insegnante fa notare che ciascuno degli oggetti presenti nella pagina è caratterizzato da uno o più colori. Invita i bambini a indicare il nome del colore, utilizzando le macchie di colore. I bambini devono ripetere i nomi italiani dell'oggetto e del colore. Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine, a turno, da coppie di bambini.

Dialogo

Elena: Ciao Paolo.

Paolo: Ciao Elena. Dove vai in vacanza?

Elena: In montagna.

Paolo: No! In montagna? Fa freddo!

Elena: In valigia metto la sciarpa.

Paolo: Io il costume da bagno. Fa caldo!

Elena e Paolo: Buone vacanze!

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa vari avvenimenti dell'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare persone e oggetti del proprio ambiente, basandosi su descrizioni orali.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in italiano.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante presenta le tre situazioni illustrate.

L'insegnante chiede ai bambini:

- > dove vanno i protagonisti?
- > da quali elementi si capisce?
- > che cosa troveranno arrivati a destinazione?
- > se andassero nella direzione opposta, che cosa troverebbero?

DIALOGO SUGGERITO

– *Ciao, dove vai?*

– *In montagna / al mare*

– *Con chi?*

– Con (nome)

– Che cosa trovi?

– (nomi)

L'insegnante divide poi gli alunni in coppie: devono interpretare il dialogo nei diversi contesti. Invita ciascuna coppia di bambini a scegliere una delle mete illustrate e a drammatizzare la situazione davanti alla classe, facendo interpretare, a turno, entrambe le parti. I bambini chiederanno altre informazioni per descrivere al compagno la meta che hanno scelto. I vocaboli: *farfalla, scoiattolo, montagna, pesce, vento, mare, neve, barca...* saranno appresi in modo spontaneo e naturale.

Dialogo

Elena: Ciao Luca.

Luca: Ciao Elena. Dove vai in vacanza?

Elena: In montagna. E tu?

Luca: Al mare.

Elena: Con chi vai?

Luca: Con mamma, papà, Paolo, Fufi e Fido. E tu?

Elena: Con mamma e papà.

Luca: Cosa trovi in montagna?

Elena: La neve... E tu al mare?

Luca: La barca e il pesce.

Elena: Guarda qui! [mostra la cartolina]

Luca: Che bello!!!!

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: descrivere oggetti.

> *Communication, interpretive mode*: riconoscere oggetti, basandosi su descrizioni.

Istruzioni

Il gioco riprende i vocaboli e le funzioni comunicative apprese.

L'insegnante indica, una per una, le macchie di colore della tavolozza e chiede "*Di che colore è?*".

Invita poi i bambini a dire il nome degli oggetti e il loro colore.

L'attività può essere svolta prima collettivamente, poi dividendo gli alunni in piccoli gruppi.

L'insegnante ripropone poi il gioco secondo modalità più complesse: indica uno dei colori sulla tavolozza e chiede ai bambini di individuare e nominare l'oggetto di quel colore.

I bambini saranno così motivati a chiederne il nome all'insegnante e questo fornisce l'arricchimento lessicale.

Dopo aver ricevuto la risposta esatta l'insegnante chiede *"Dove si trova?"* (se si tratta di un elemento del paesaggio) o *"Dove serve?"* (se si tratta di un indumento): i bambini rispondono: *"Al mare"* oppure *"In montagna"* (a volte entrambe le risposte sono esatte).

L'insegnante divide poi i bambini in coppie e chiede di proseguire con il gioco.

UN PONTE D'ARGENTO

La lettura della poesia proposta può essere utilizzata per anticipare nuovi termini (*finestre, acqua, ponte*), mentre la recitazione permette il consolidamento delle abilità legate alla corretta acquisizione e pronuncia dei suoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LA FOGLIA NASCOSTA*

Il bambino deve individuare quali particolari degli oggetti rappresentati hanno la stessa forma della foglia illustrata in alto.

Poi li dipinge, dicendo il nome del colore che sta utilizzando.

2. SCHEDA DI LAVORO: LE FARFALLE*

Il bambino dipinge le farfalle utilizzando i colori indicati. Se il bambino non sa leggere, l'insegnante comunica oralmente l'informazione.

3. SCHEDA DI LAVORO: GLI INDUMENTI*

Il bambino nomina e colora gli oggetti raffigurati, rispettando i colori degli oggetti.

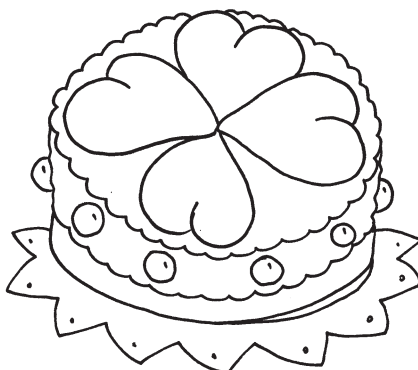
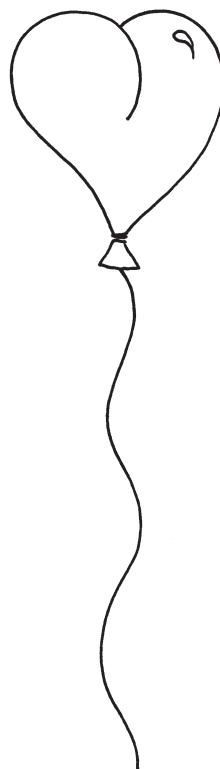
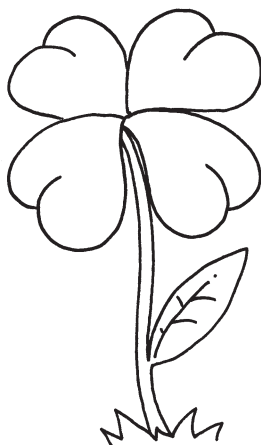
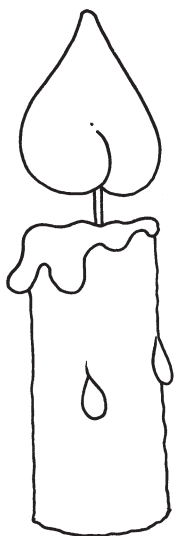
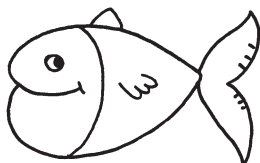
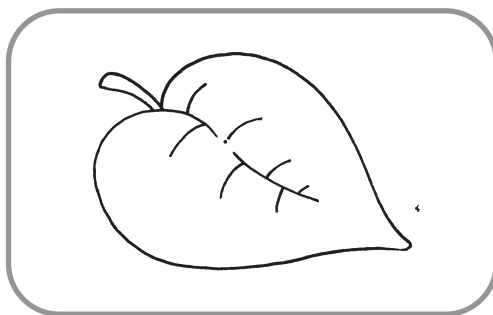
L'insegnante chiede al bambino di nominare i colori che ha utilizzato e di motivare la sua scelta. Gli oggetti proposti non sono presenti nell'Unità Didattica; l'insegnante deve quindi dare ai bambini i vocaboli corrispondenti. L'attività ha infatti lo scopo di espandere il lessico.

Verifica

La verifica chiede agli alunni di identificare correttamente i colori dei cinque oggetti illustrati. Il risultato della verifica viene come al solito espresso in quinti.

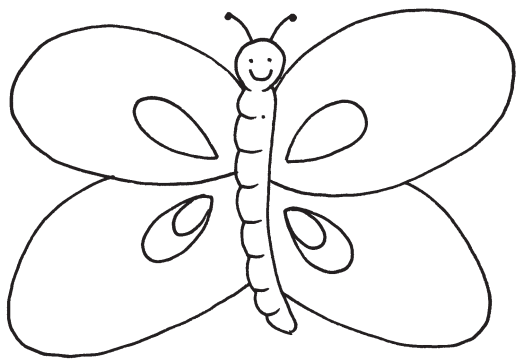
1. LA FOGLIA NASCOSTA

- Dove si nasconde? Trova la foglia.

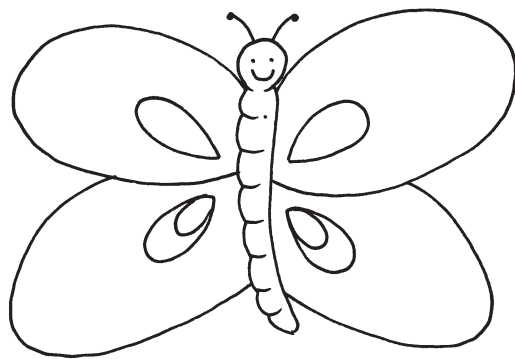


2. LE FARFALLE

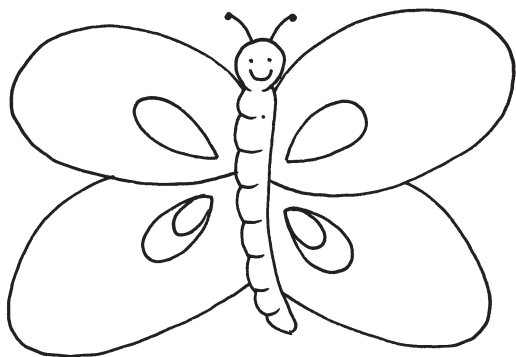
- Colora le farfalle.



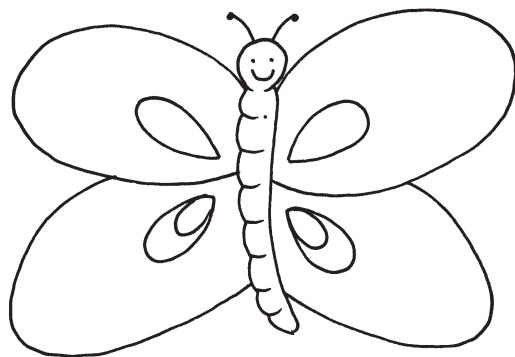
giallo-rosso



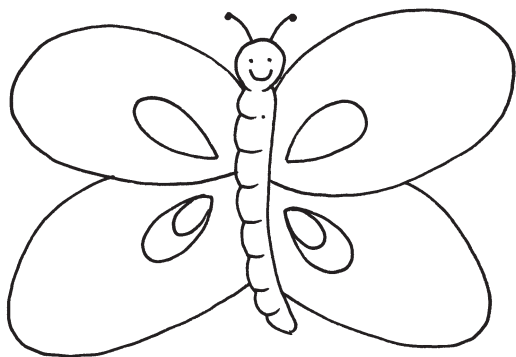
giallo-arancione



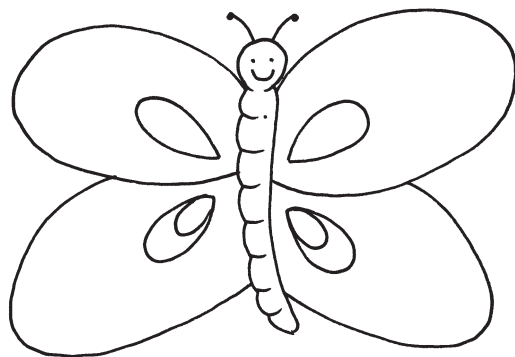
rosso-arancione



rosso-nero



giallo-nero



giallo-blu

3. GLI INDUMENTI

- Colora e nomina gli indumenti.



GIOCHIAMO INSIEME: IL GIOCO DEI COLORI

1°PARTE

La prima parte del gioco si svolge in classe usando il gioco online.

L'insegnante chiede ai bambini a turno come colorare ogni disegno.

Questa attività suscita discussioni tra i bambini che esprimono pareri diversi.

Terminata la "coloritura" di tutte le carte, l'insegnante (o chi tiene il gioco) clicca sul cartellino DOMANDE e sollecita gli alunni a dare la risposta corretta.

L'insegnante pone le seguenti domande: "Dove si trova?" (se si tratta di un elemento del paesaggio) o "Dove serve?" (se si tratta di un indumento): i bambini rispondono: "Al mare", "In montagna", "In casa", "Nel prato"...

Anche questa fase del gioco serve a suscitare dibattiti tra i bambini.

Il gioco può essere svolto successivamente in piccoli gruppi. Un alunno a turno, dirige il gioco come ha fatto prima l'insegnante.

2°PARTE

La seconda parte del gioco si svolge in classe con l'utilizzo delle CARTE per giocare*.

1. Attività

L'insegnante stampa per ogni bambino le carte in bianco e nero e i cartellini parola.

Ogni alunno:

- > colora le sue schede e le ritaglia
- > ritaglia anche i cartellini parola
- > si esercita ad abbinare l'elemento al suo nome.

2. Attività

Questo gioco può essere svolto anche in coppia o in due gruppi.

Il primo giocatore pone sul tavolo una carta (disegno o parola); il secondo deve trovare la carta (disegno o parola) corrispondente.

Si procede fino a esaurimento delle carte.

3. Attività

Un gioco successivo può svolgersi con le regole del MEMORY.

4. Attività

L'insegnante stampa le carte a colori e i cartellini parola e li plastifica per poterli usare più volte.

Ritaglia le carte e potrà quindi giocare in classe:

- > estraendo a caso una carta e procedendo con le domande adatte
- > abbinando figure e parole
- > inventando storie che usino 3 figure estratte a caso

> mettendo insieme le carte in base alla classificazione scelta: per colore, per funzione, per materiale, etc.

CARTE PER GIOCARE - CARTELLINI PAROLA

TAPPETO

DIVANO

ARMADIO

POLTRONA

TAVOLINO

COMODINO

LAVANDINO

LAMPADA

GATTO

CANE

PALLA

ALBERO

FIORE

SOLE

FARFALLA

SCOIATTOLO

NEVE

NUVOLA

AUTOMOBILE

STRADA

VALIGIA

BARCA

MARE

PESCE

MAGLIETTA

COSTUME

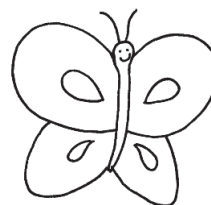
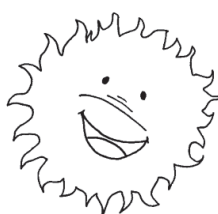
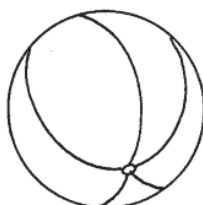
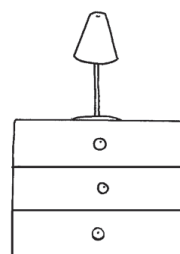
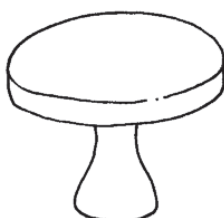
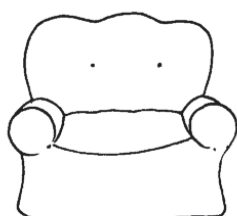
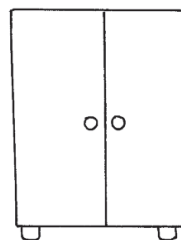
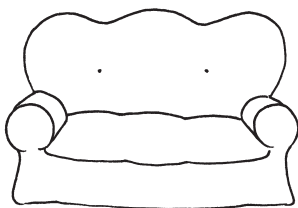
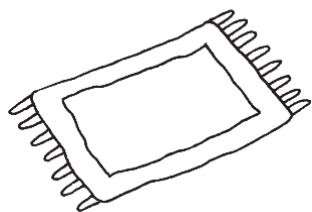
PANTALONI

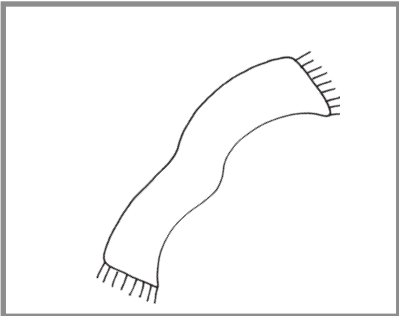
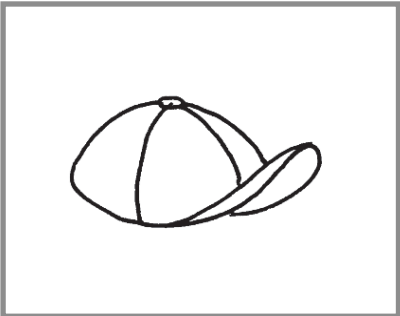
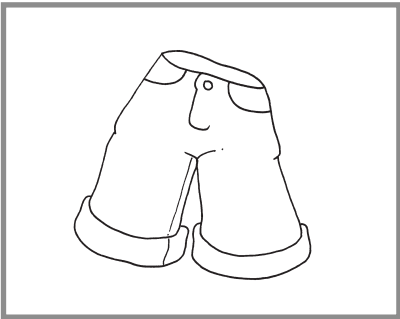
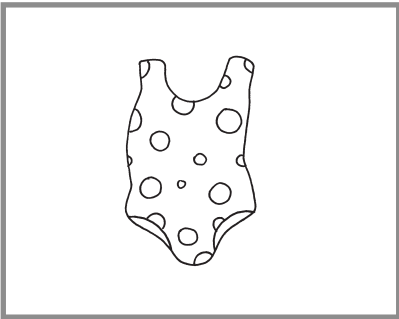
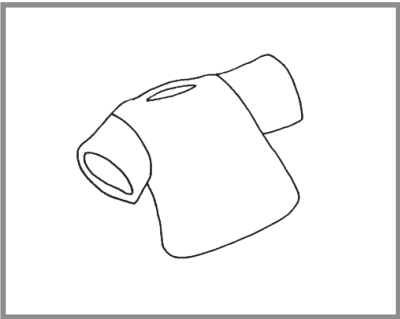
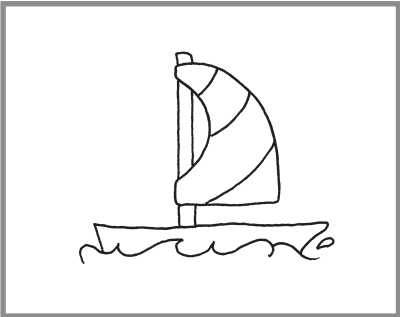
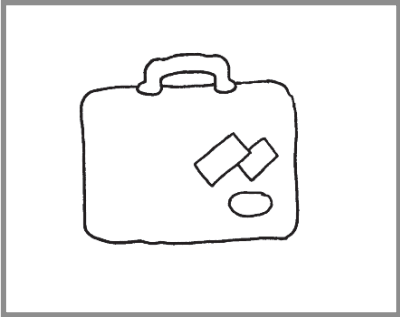
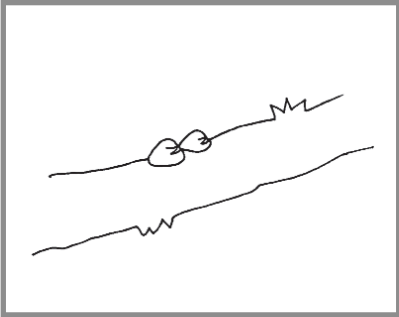
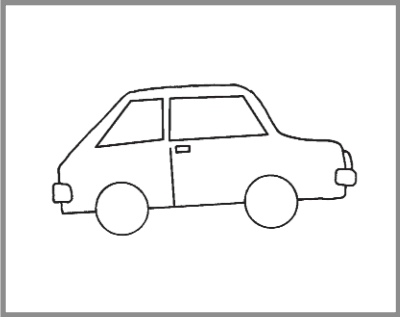
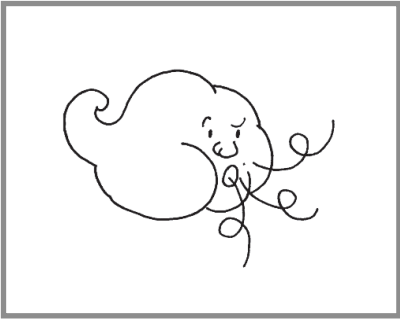
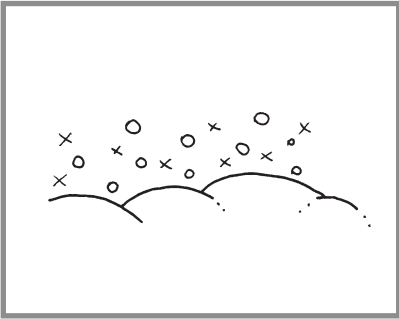
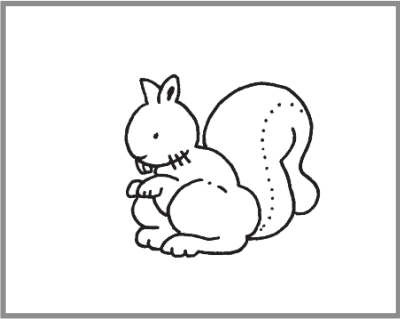
CAPPELLINO

SCIARPA

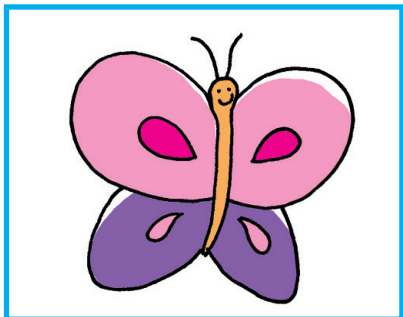
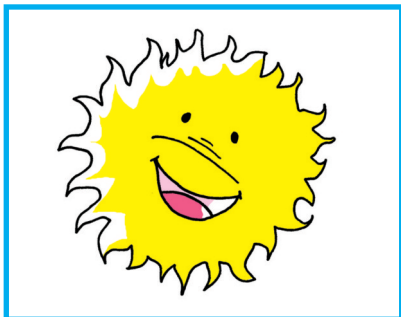
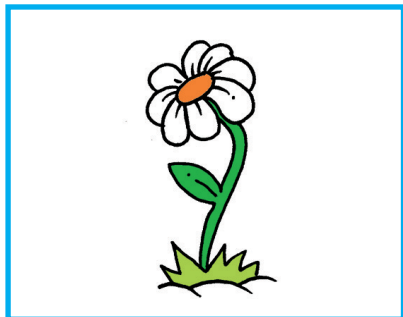
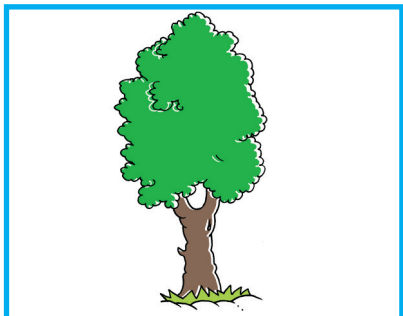
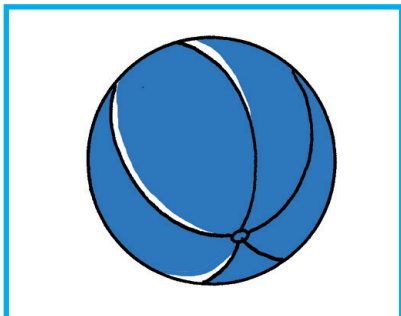
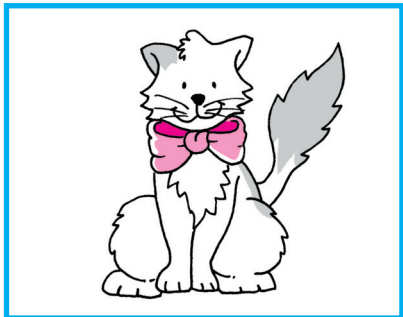
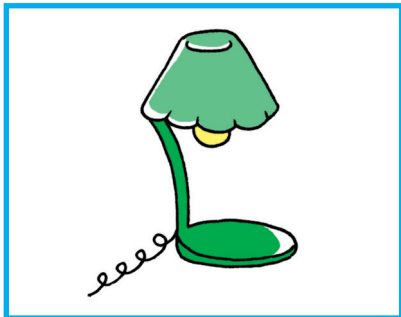
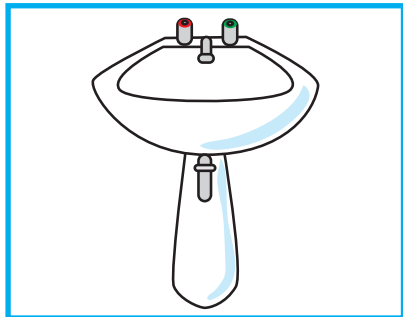
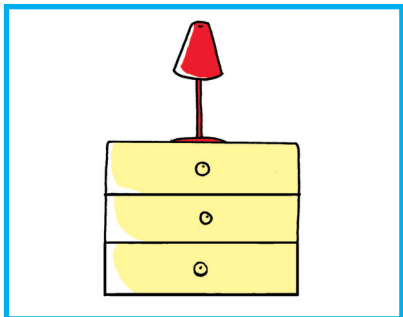
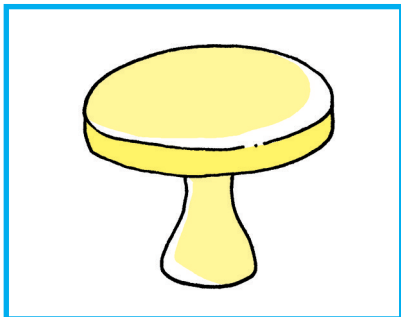
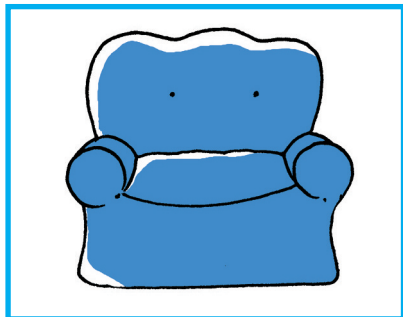
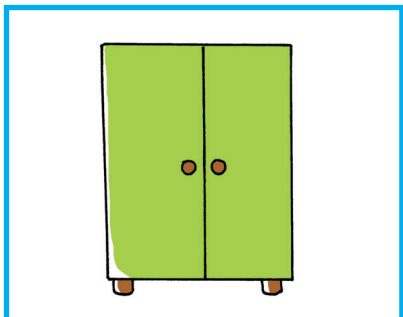
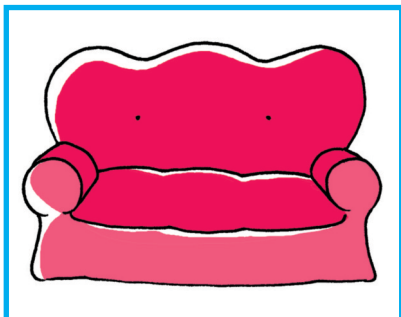
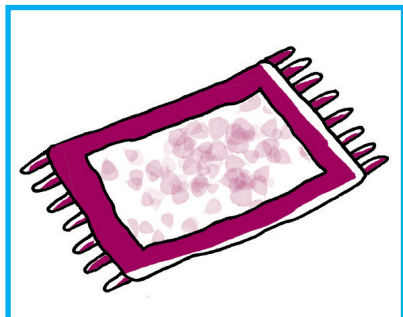
SCARPONCINO

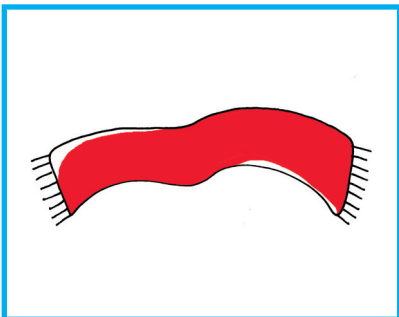
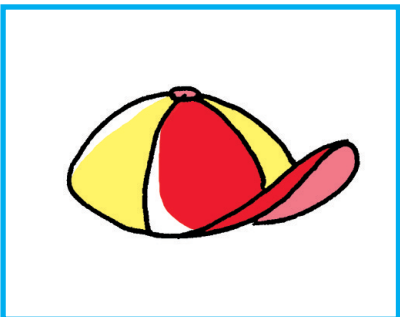
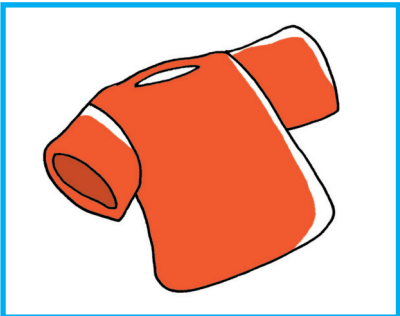
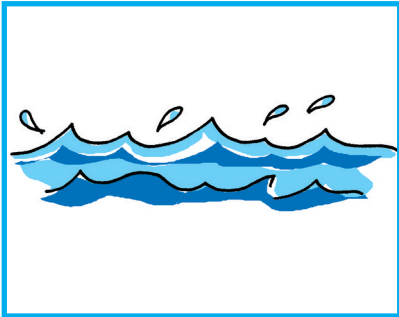
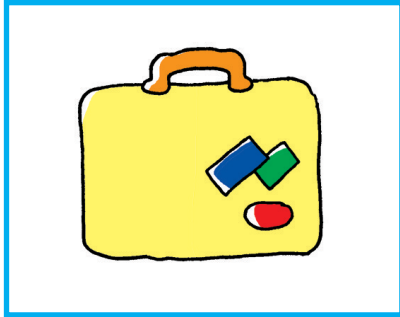
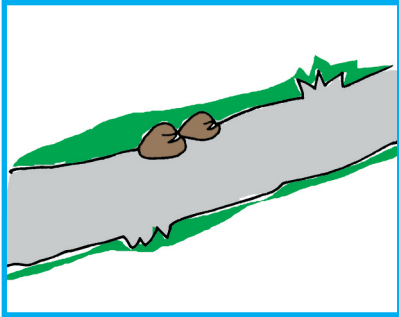
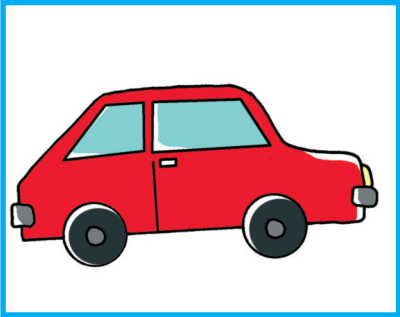
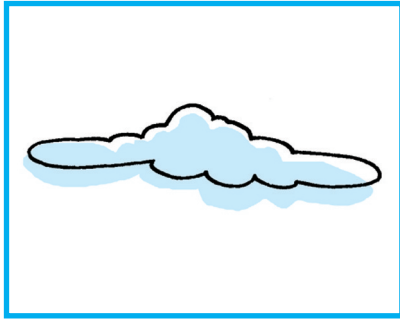
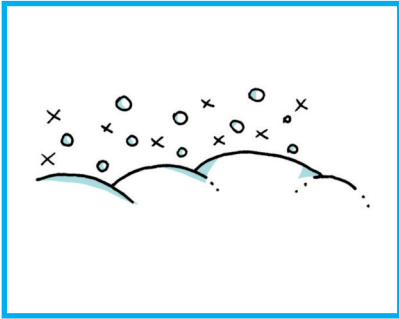
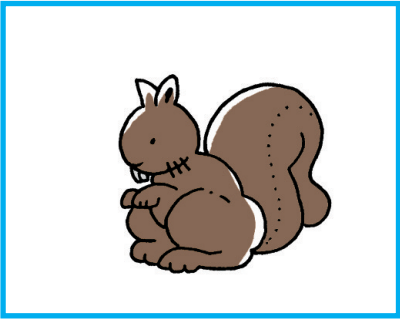
CARTE PER GIOCARE - CARTE IN BIANCO E NERO





CARTE PER GIOCARE - CARTE A COLORI





UNITÀ 4: A SCUOLA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao, dove sei? – In classe / in palestra.

Con chi? – Con... (nome)

Che cosa fai? – Uso... (nome)

È un giocattolo?

Di che colore è?

Dov'è? / Dove sono?

Quanti sono?

... (nome) è sopra/sotto... (luogo)

... (nome) è dentro/fuori... (luogo)

VOCABOLARIO

> foglio	> disegno	> pennello	> pennarello	> clavette	> tappetino	> sedia
> banco	> palla	> bambola	> camion	> costruzioni	> poster	> foglia
> fungo	> fragola	> giocattolo	> numero	> uno	> due	> tre
> quattro	> cinque					

Progress indicator

- > Dimostrare di avere capito con una risposta non verbale
- > Riconoscere le caratteristiche di un ambiente e le finalità a esso collegate
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Porre semplici domande e rispondere
- > Formulare domande e risposte in un gioco
- > Identificare oggetti e collocarli nell'esatto ambiente
- > Numerare da 1 a 5
- > Usare gli INDICATORI spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori
- > Comprendere e comunicare la possibile funzione di un oggetto
- > Identificare i colori: rosso, verde, blu, giallo, marrone, nero, grigio, viola, rosa, arancione, bianco
- > Interagire in un role-play

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali*.
- > Argomento: *Presentazione del proprio ambiente scolastico*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni* (ambito scolastico).

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali: i nomi dell'ambito scolastico.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare oggetti del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali.
- > *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in lingua italiana.

Protagonisti

Sara, Paolo, Luca, Maria, alcuni compagni di scuola di cui uno con la gamba ingessata (situazione di handicap motorio provvisorio).

Elementi del contesto

Alcuni semplici elementi di arredo scolastico: banchi, sedie, armadi, scaffali...

Situazione

Un'aula scolastica.

Gioco in classe

L'insegnante utilizza diversi oggetti della classe e li dispone in vari punti.

ISTRUZIONI

Fa allineare i bambini in fila indiana. L'insegnante introduce il gioco del trenino: i bambini devono muoversi in fila indiana e seguire il capofila che deve dirigersi verso l'oggetto nominato via via dall'insegnante. Se identifica correttamente l'oggetto, il compagno che segue diventa capo-fila e riparte il gioco.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *scuola, casa, giochi, banco sedia, colori...* L'insegnante invita i bambini a riconoscere e a indicare i vocaboli che sono entrati nella drammatizzazione (*foglio, disegno, pennello, pennarello...*) e a rilevare altri elementi del contesto non ancora nominati (*bambola, camion, costruzioni, numeri da 1 a 5...*). Fornisce loro i vocaboli in lingua italiana e li invita a trovarli nella pagina del Vocabolario.

Attività lessicale

L'insegnante fa notare che ciascuno degli oggetti presenti nella pagina è contenuto in un insieme che raccoglie oggetti aventi la stessa funzione. Gli insiemi sono: giocattoli, numeri da 1 a 5, i colori. L'insegnante nomina uno degli elementi presenti nella pagina e i bambini devono indicare a quale insieme appartiene. Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine, a turno, da coppie di bambini.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa vari avvenimenti dell'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare persone e oggetti del proprio ambiente, basandosi su descrizioni orali.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in lingua italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni e prospettive acquisite attraverso lo studio dell'italiano per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Connections, intradisciplinary*: raccogliere informazioni riguardanti la scuola italiana attraverso brevi presentazioni (anche in lingua madre).
- > *Comparisons, among cultures*: identificare e descrivere situazioni riguardanti la scuola sia nella cultura italiana sia nella propria.
- > *Communities, school*: scambiare informazioni riguardanti le attività scolastiche con coetanei di lingua madre italiana, attraverso lettere / e-mail.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante osserva con gli alunni gli ambienti illustrati.

L'insegnante chiede ai bambini: qual è l'attività che viene svolta in questi ambienti? Da che cosa è possibile capirlo? Che cosa è possibile utilizzare? Con quale scopo?

DIALOGO SUGGERITO

- *Ciao, dove sei?*
- *In classe / in palestra.*
- *Con chi?*
- *Con (nome)*
- *Che cosa fai?*
- *Uso (nome)*

L'insegnante divide quindi i bambini in coppie: devono interpretare il dialogo e descrivere le attività che vengono svolte nei diversi ambienti.

Invita ogni coppia di bambini a scegliere un ambiente, a interpretare il dialogo insieme e a drammatizzare la situazione davanti alla classe interpretando a turno, entrambe le parti. I bambini chiederanno tutte le informazioni per descrivere al compagno gli oggetti che hanno scelto di utilizzare. In questo modo l'apprendimento dei vocaboli nuovi: *foglio, disegno, pennello, pennarello, clavette, tappetino...* avviene in modo spontaneo e naturale.

SVILUPPO DEL LAVORO

L'insegnante, per gli alunni con maggiori competenze, promuove una "ricerca sul campo" relativa all'ambiente scolastico:

- > la caratterizzazione e la funzione dei diversi ambienti,
- > l'organizzazione degli spazi,
- > la collocazione di materiali e oggetti di uso comune,
- > la presenza di persone e le mansioni da loro svolte,
- > la progressiva differenziazione delle caratteristiche di ciascun ambiente, in funzione dell'età e delle attività svolte dagli alunni,
- > i sistemi che garantiscono i servizi igienici e sanitari,
- > i dispositivi e i percorsi di sicurezza.

I bambini eseguono disegni che illustrano le loro osservazioni e scoperte; il materiale così realizzato viene quindi commentato e esposto in classe su cartelloni appositamente predisposti. I materiali possono essere pubblicati in rete.

Questo lavoro permette ai bambini di avere una più approfondita conoscenza del proprio ambiente scolastico.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: identificare la posizione di oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

Con questo gioco si riprendono i vocaboli e le funzioni comunicative già apprese.

I bambini devono "arredare" le diverse caselle con gli elementi che fanno parte dell'ambiente scolastico.

Nominano l'oggetto e dichiarano se la carta rappresenta un elemento dell'ambiente scuola o se si tratta di un oggetto intruso.

Dopo una prima fase collettiva, il gioco si svolge in coppia.

Il bambino deve identificare correttamente il nome e la funzione dell'oggetto.

L'insegnante può poi riproporre il gioco secondo modalità più complesse, per favorire il consolidamento e lo sviluppo delle abilità apprese.

Mostra una delle carte e chiede ai bambini:

– *Che cosa è? / Chi è?*

– *Dove si trova?*

I bambini nominano l'oggetto (per esempio *"È un letto."*) e ne indicano la corretta collocazione, che deve essere quanto più possibile precisa (per esempio *"È in camera."*).

L'insegnante divide quindi i bambini in coppie e chiede loro di farsi reciprocamente le stesse domande.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: GIOCA CON LA PALLA*

Il bambino deve compiere dei semplici esercizi di prescrittura, ripassando con la matita le linee tratteggiate disegnate dalla palla che rimbalza.

Poi colora il disegno, indicando il nome dei colori utilizzati.

2. SCHEDA DI LAVORO: LE COPPIE*

Il bambino deve individuare quali figure possono costituire una coppia e quindi li deve abbinare, con una linea.

Deve poi dire le similitudini e le differenze tra le figure. Successivamente colora le figure, dicendo i nomi dei colori utilizzati.

3. SCHEDA DI LAVORO: A SCUOLA O A CASA?*

Il bambino denomina e colora gli oggetti e gli elementi disegnati nelle quattro situazioni, dicendo anche il nome dei colori utilizzati.

L'insegnante chiede quindi di descrivere nel dettaglio.

Per esempio *"Luca è nel prato."* *"Paolo è sotto l'albero."* *"Sara è fuori dalla scuola."* Infine il bambino deve capire se le situazioni descritte si riferiscono a un giorno di vacanza (i bambini giocano e sono a casa) o a un normale giorno ferialo (i bambini vanno a scuola o svolgono un'attività didattica).

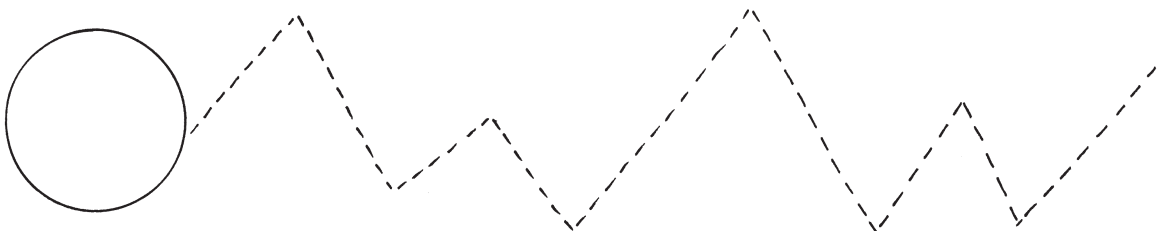
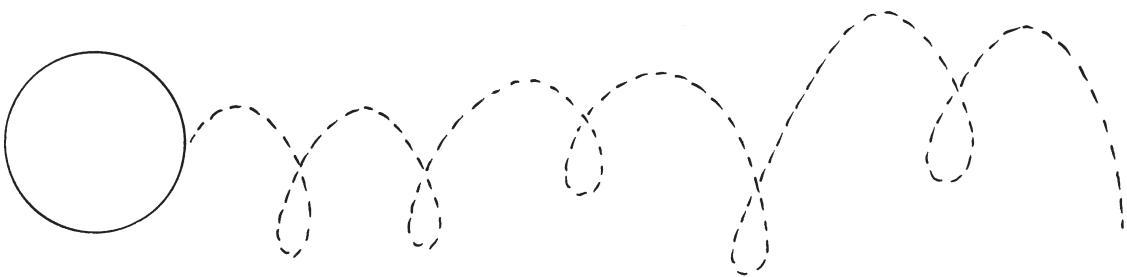
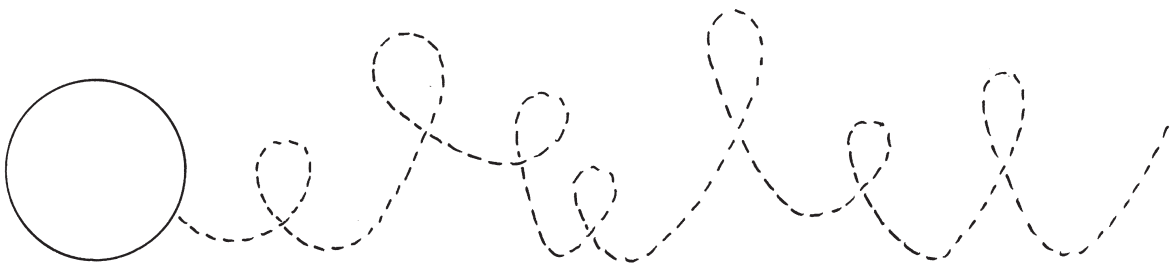
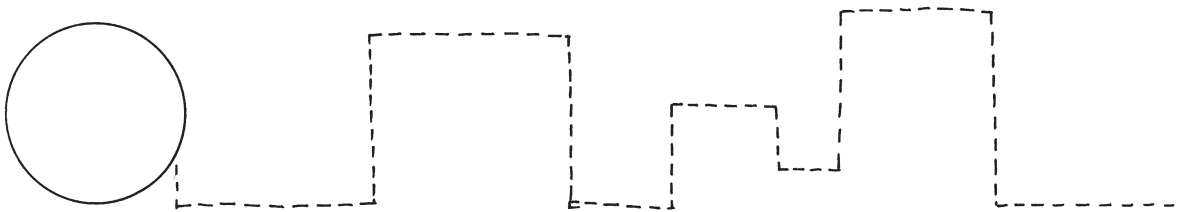
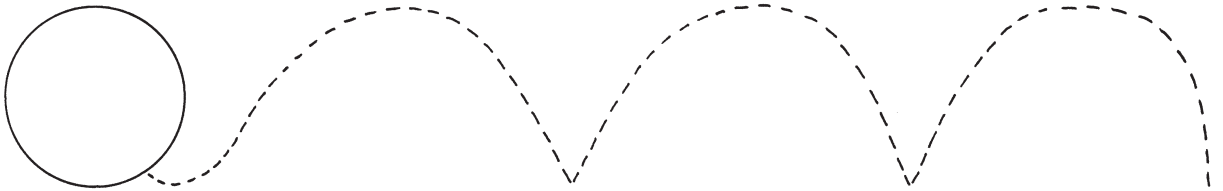
Verifica

La verifica chiede ai bambini di identificare correttamente i numeri, gli oggetti e i colori dei 5 oggetti.

A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

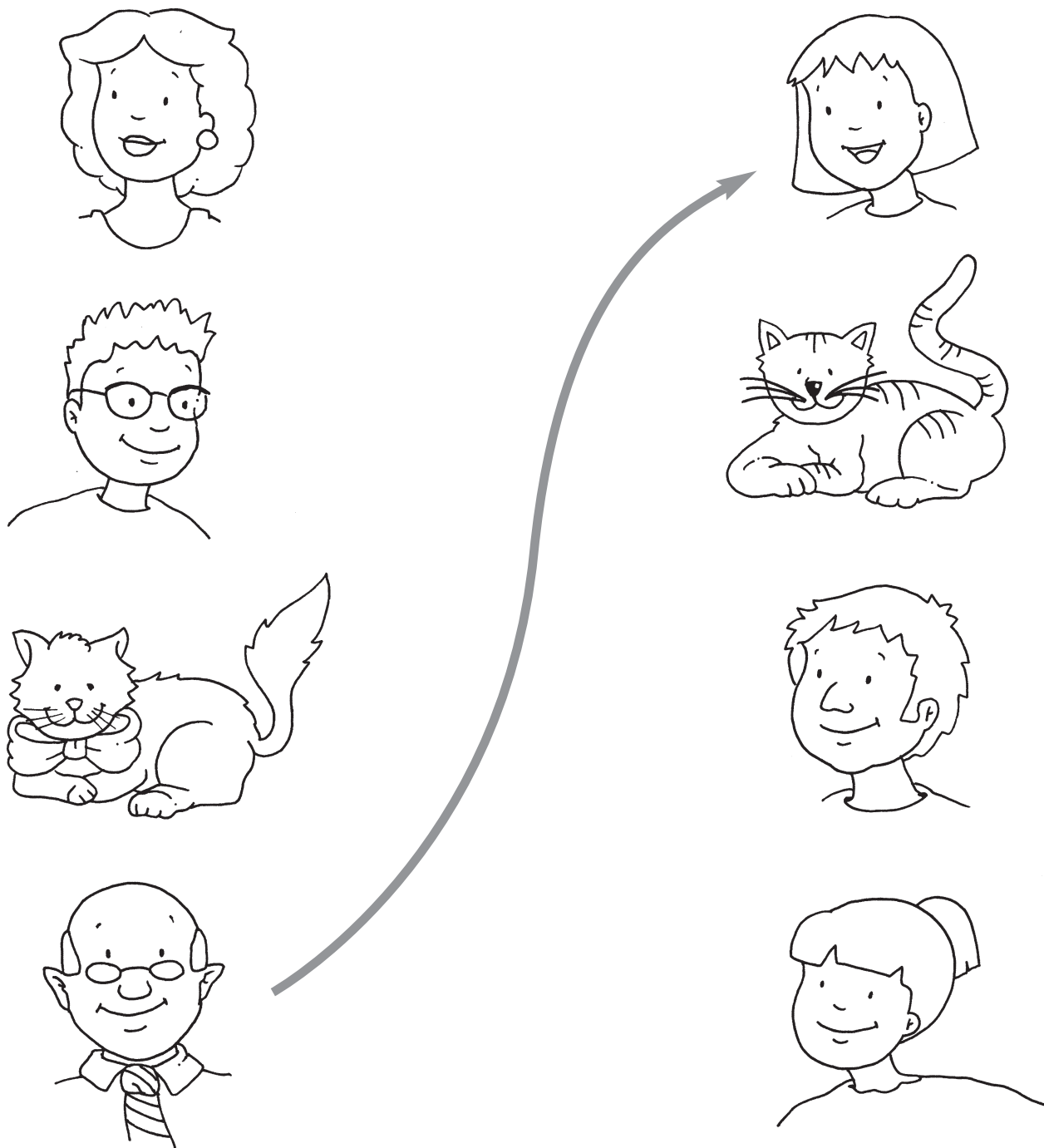
1. GIOCA CON LA PALLA

- Ripassa i rimbalzi della palla.



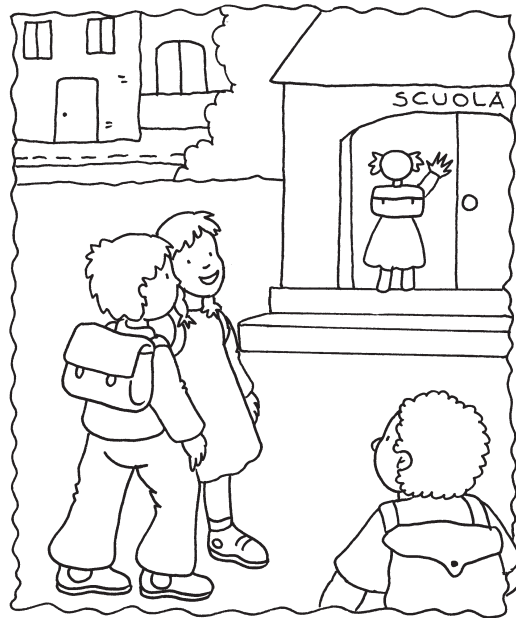
2. LE COPPIE

- Forma le coppie.



3. A SCUOLA O A CASA?

- Nomina gli oggetti e gli elementi raffigurati e poi colorali.



UNITÀ 5: AMICI ANIMALI

INDICATORI

Essential skills

FRASI

... (nome dell'animale), dove sei?

Con chi è? – Con ... (nome)

Chi è? – Con chi va?

Dove abita?

Che cosa fa? – ...

Dentro / fuori ...

È piccolo?/ È grande?

Come si dice in italiano ...?

... (nome) ... è sopra/sotto ... (luogo) ...

... (nome) diventa ... (nome)

... (nome) ... è dentro/fuori ... (luogo) ...

VOCABOLARIO

> cavallo	> mucca	> uccellino	> gallina	> pecora	> papera	> montone
> cavalla	> toro	> gallo	> papero	> cagnetta	> gatta	> puledrino
> vitellino	> agnellino	> pulcino	> paperotto	> anatroccolo	> gattino	> cagnolino
> recinto	> cuccia	> tetto	> fienile	> stalla	> ali	> zampe
> abbaia	> nitrisce	> miagola	> muggisce	> pigola	> cinguetta	> bela
> starnazza						

Progress indicator

- > Dimostrare di avere capito con una risposta non verbale
- > Riconoscere le caratteristiche di un ambiente come habitat
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Porre semplici domande e rispondere
- > Formulare domande e risposte in un gioco
- > Interagire in un role-play
- > Identificare animali e collocarli nell'esatto ambiente
- > Ricostruire "famiglie" di animali: coppia – cucciolo
- > Usare gli INDICATORI spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori
- > Comprendere e comunicare la relazione tra un animale e il proprio ambiente di vita
- > Identificare i colori: rosso, verde, blu, giallo, marrone, nero, grigio, viola, rosa, arancione, bianco

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Scienza, natura e tecnologia.*
- > Argomento: *Le “famiglie” di alcuni animali d’allevamento.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni, utilizzando gli INDICATORI spaziali.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali: i nomi della fattoria, degli animali d’allevamento; usare varie modalità oltre alla verbalizzazione per rendere più comprensibile il messaggio.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare alcuni animali e relazioni parentali nel contesto di un ambiente noto, basandosi su brevi e semplici descrizioni.
- > *Cultures, practices*: partecipare a giochi e drammatizzazioni in italiano.

Protagonisti

Sara, Paolo, Luca e i loro genitori

Elementi del contesto

Alcuni semplici elementi dell’ambiente di campagna: prato, aia, alberi, recinto, fienile...

Situazione

Una fattoria di campagna.

Gioco in classe

L’insegnante stampa e ritaglia le carte da gioco* che rappresentano cuccioli di animali.

ISTRUZIONI

L’insegnante mostra agli alunni le carte da gioco. Chiede loro di guardare la situazione comunicativa illustrata e di identificare gli animali rappresentati riproducendone il verso. Introduce il gioco con le carte dei cuccioli: alza una delle carte, la mostra e dice: *“Il cucciolo chiama la mamma”*. I bambini rispondono e fanno il verso dell’animale rappresentato. L’insegnante chiede: *“Chi è?”*. Gli alunni rispondono con il nome dell’animale. Il gioco può essere svolto prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine a turno da coppie di bambini. Alla fine del gioco si colorano le carte utilizzando gli stessi colori dell’illustrazione del testo.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *cavallo, mucca, uccellino, gallina, pecora, papera...*

Attività lessicale

L'insegnante fa notare che in fondo alla pagina sono rappresentati due insiemi: animali con ali e 4 zampe. Chiede ai bambini: *"Quali sono gli animali che volano?"* *"Quali sono invece quelli che camminano?"*. L'insegnante nomina uno degli animali presenti nella pagina, i bambini devono riconoscerlo e indicare l'insieme di appartenenza. Il gioco può continuare con l'aggiunta di altri animali non presenti nelle illustrazioni. Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine, a turno, da coppie di bambini. L'insegnante per approfondire il tema proposto può introdurre la visione del cartone animato *Il gatto e la gabbianella*, tratto dal romanzo di Luis Sepulveda.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa vari aspetti di un ambiente noto.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare animali e particolari aspetti di un ambiente noto, basandosi su descrizioni orali.
- > *Cultures practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in lingua italiana.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante descrive con precisione le situazioni illustrate in tutti i particolari. Il bambino deve descrivere le situazioni utilizzando gli INDICATORI spaziali già conosciuti: *sopra/sotto, dentro/fuori*. L'insegnante chiede ai bambini:

- > quali sono gli animali rappresentati?
- > quali sono le loro "case"?
- > sono all'interno della fattoria o del prato?

DIALOGO SUGGERITO

- (*nome dell'animale*), *dove sei?*
- *Dentro / fuori*

L'insegnante divide poi la classe in piccoli gruppi di tre/quattro bambini: devono interpretare il dialogo, assumendo a turno il ruolo di ciascuno degli animali.

Invita ciascun gruppo a scegliere un ambiente e a interpretare uno dopo l'altro i ruoli degli animali. Poi invita i bambini del gruppo a drammatizzare la situazione davanti alla classe, facendo interpretare tutte le parti.

I bambini potranno chiedere spontaneamente informazioni per riuscire a descrivere al compagno il luogo in cui si trova l'animale. In questo modo l'apprendimento dei vocaboli: *recinto, cuccia, tetto, fienile, stalla...* sono appresi in modo spontaneo e naturale.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: descrivere oggetti.

> *Communication, interpretive mode*: identificare la posizione di oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

Il gioco si svolge in un labirinto. Il bambino deve abbinare ogni animale alla propria “casa”. L’insegnante invita i bambini a riconoscere e nominare gli animali raffigurati e gli ambienti che rappresentano le loro “case”, ricordando loro i vocaboli.

Chiede quindi ai bambini di seguire ogni percorso del labirinto per vedere dove conduce; nomina uno degli animali e i bambini seguono il percorso per arrivare alla “casa” di cui dicono il nome. Il gioco continua in coppia: un alunno sceglie e nomina l’animale, l’altro segue il percorso e nomina la “casa” in cui l’animale vive; poi si scambiano i ruoli.

L’insegnante ripropone il gioco più complesso, per favorire il consolidamento delle abilità apprese, quindi indica, uno degli animali raffigurati e chiede ai bambini:

– *Chi è?*

– *Dove abita?*

I bambini rispondono con il nome dell’animale (per esempio: “È un uccellino.”) e indicano la sua “abitazione”, che deve essere il più possibile precisa (per esempio “Abita nel nido, sull’albero.”). L’insegnante divide poi i bambini in coppie e chiede loro di porsi reciprocamente le stesse domande.

IL CANE ABBAIA

La filastrocca presentata, oltre a essere memorizzata e recitata, offre la possibilità di essere utilizzata per un divertente gioco di drammatizzazione, utilizzando le stesse CARTE GIOCO utilizzate nel GIOCO IN CLASSE di apertura.

L’insegnante alza la carta del cane, recitando la prima parte della filastrocca: “*Notte sull’aia, il cane abbaia*”; i bambini rispondono facendo il verso del cane.

L’insegnante alza una nuova carta, proponendo un altro animale, per esempio il cavallo: “*Notte sull’aia, il cavallo nitrisce*”... E così via.

Poi gli alunni eseguono il gioco fra loro in coppia; chi sbaglia, scambia il proprio ruolo con quello del compagno.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: I PESCIOLINI*

Il bambino deve dipingere i pesciolini con i colori indicati che deve nominare.

Poi descrive le situazioni colorate con una frase completa, per esempio *“Nella vaschetta c’è un pesciolino blu.”*, *“Il pesciolino arancione nuota nella vaschetta.”*, *“La vaschetta è la casa del pesciolino verde.”*...

2. SCHEDA DI LAVORO: ANIMALI E COLORI*

Il bambino deve abbinare ciascun animale della colonna di sinistra con il colore che lo caratterizza, rappresentato da un pennarello.

Prima il bambino legge il nome del colore (se non sa leggere, riceve l’indicazione dall’insegnante) e colora il pennarello corrispondente; poi abbina il colore all’animale.

Mentre colora gli animali ne dice il nome, costruendo frasi complete, per esempio *“La rana è verde”*, *“Il colore del cavallo è marrone”*.

3. SCHEDA DI LAVORO: LE “CASE” DEGLI ANIMALI*

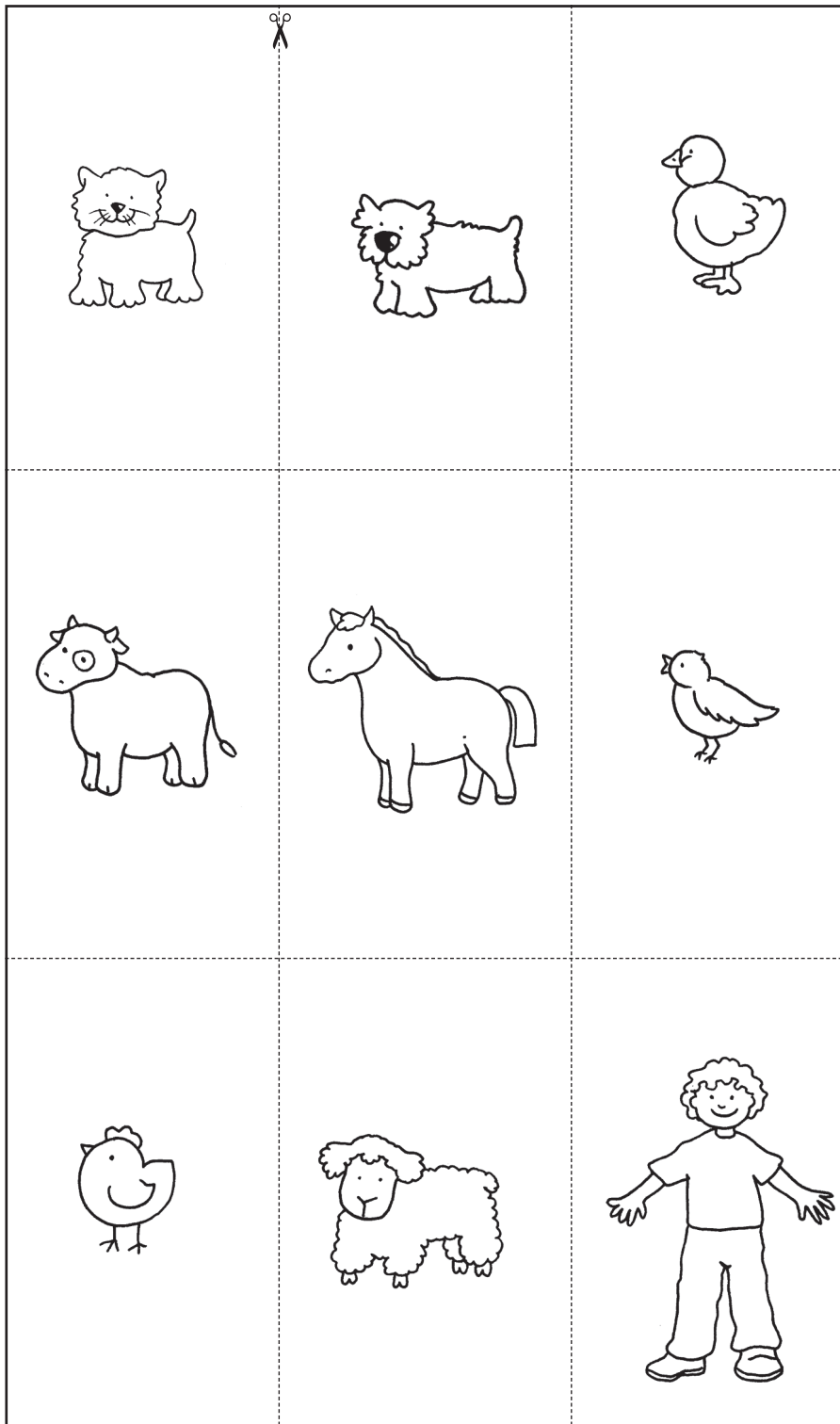
Il bambino deve portare ogni cucciolo alla propria madre e, quindi, alla propria “casa”. Poi dipinge le illustrazioni, nominando i colori utilizzati. L’insegnante invita il bambino a costruire frasi adatte, per esempio *“Il vitellino abita con la mucca dentro la stalla”*.

Verifica

La verifica chiede di associare i cuccioli con l’animale adulto e successivamente di “leggere” correttamente l’abbinamento e la trasformazione, formulando una frase completa: per esempio *“Il cavallino diventa cavallo”*. *“Il puledro diventa cavallo”*.

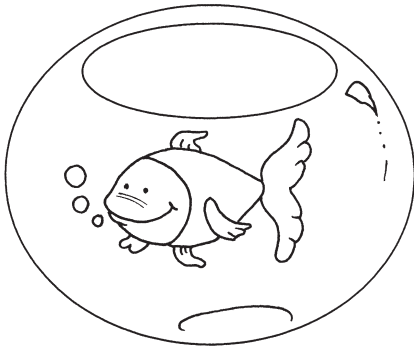
A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato con almeno 3 risposte esatte su 5.

CARTE DA GIOCO

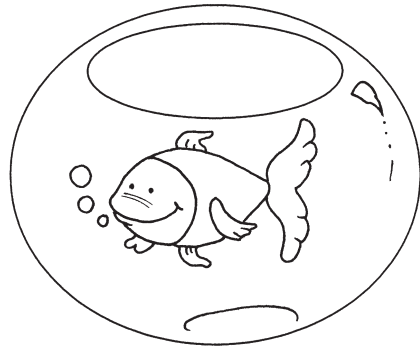


1. I PESCIOLINI

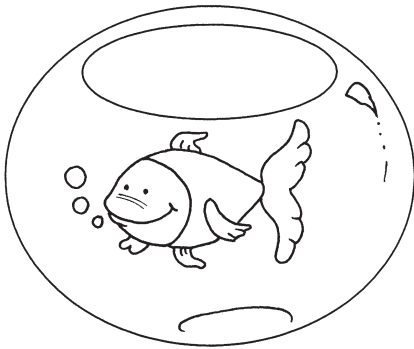
- Colora i pesciolini come indicato.



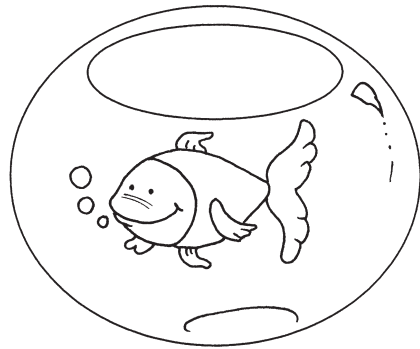
rosso



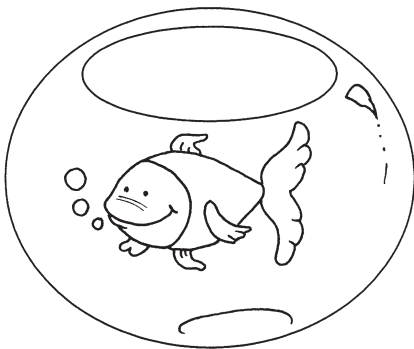
verde



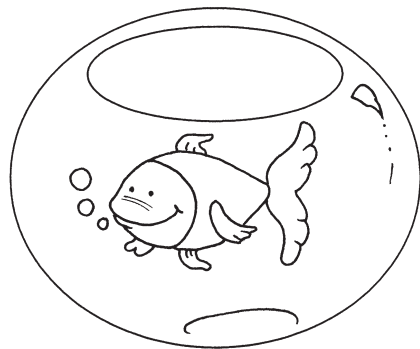
giallo



blu



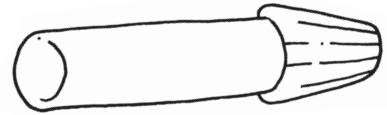
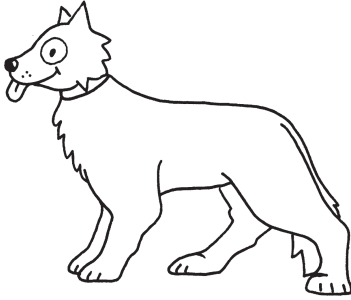
azzurro



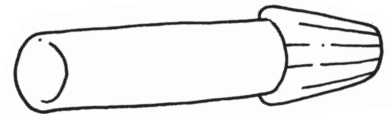
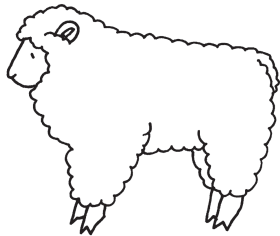
arancione

2. ANIMALI A COLORI

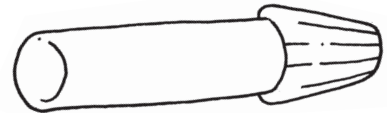
- Scegli il colore giusto e colora i pennarelli e gli animali.



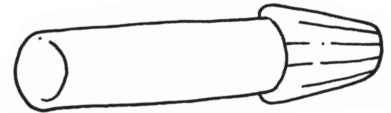
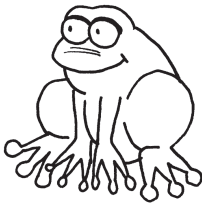
rosa



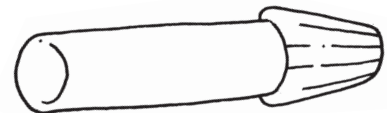
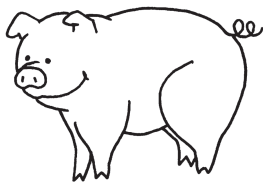
verde



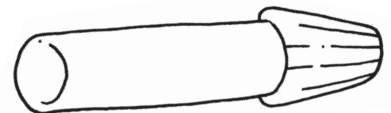
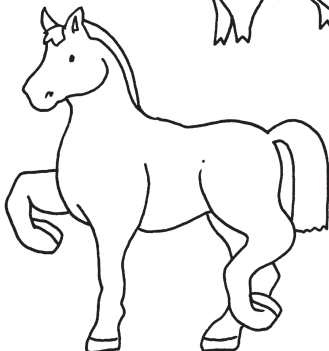
marrone



nero



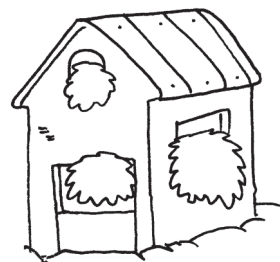
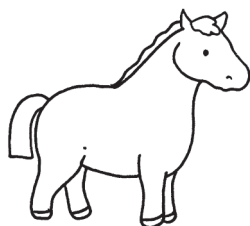
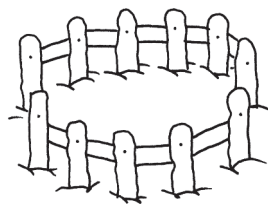
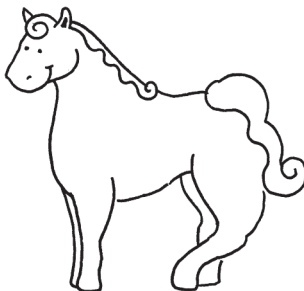
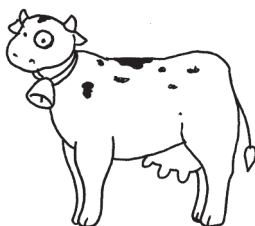
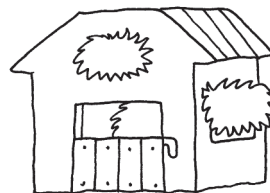
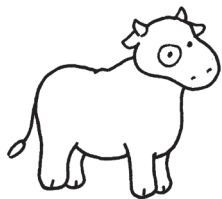
giallo



arancione

3. LE "CASE" DEGLI ANIMALI

- Riconduci ogni cucciolo alla sua mamma e alla loro casa.



GIOCHIAMO INSIEME: GIOCA CON FUFU

Il Gioco si svolge in due fasi: la prima online, la seconda in classe.

L'insegnante spiega brevemente agli alunni il regolamento e l'obiettivo del gioco. Avrà quindi cura di descrivere le varie caselle e presentare le regole fondamentali che valgono sia per il gioco online sia per quello in classe.

Regolamento

Quando si entra nella casella:

- > con FUFU si raddoppia il punteggio del dado
- > con il CAVALLINO si sta fermi un turno
- > con i BARATTOLI di colore si procede di una casella
- > con le PECORELLE si torna alla partenza.

Come nel gioco dell'oca si deve conquistare esattamente l'ultima casella con il PESCIOLINO ROSSO.

Nel caso il numero sortito nell'ultimo tiro fosse superiore alle caselle disponibile si torna indietro.

Si dovrà quindi rilanciare fino a che si entra esattamente nella casella finale.

Vince il giocatore o la squadra che conquista il PESCIOLINO ROSSO. Per premio il giocatore o la squadra dovranno ascoltare e leggere la filastrocca del Pesce rosso.

Svolgimento del gioco

Partecipano due giocatori o due squadre e si procede a turno cliccando sul dado e occupando la casella in base al numero scritto.

GIOCO ONLINE

Ogni giocatore o squadra dispone di un segnaposto. Per conquistare e occupare la casella si deve cliccare sul pulsante DOMANDE e rispondere correttamente.

DOMANDE RANDOM

Che cos'è/Chi é?

E' piccolo/ E' grande?

Di che colore è?

Dove abita/Dove serve?

GIOCO IN CLASSE

Il gioco potrà essere utilizzato anche in classe in modo tale che si costituiscano più gruppi di alunni che giocano in modo autonomo.

Cliccare su [GIOCO DA STAMPARE*](#) e procedere con la stampa di tanti cartelloni quanti ritenuti utili, del dado, dei segnaposti e dei cartellini con le domande.

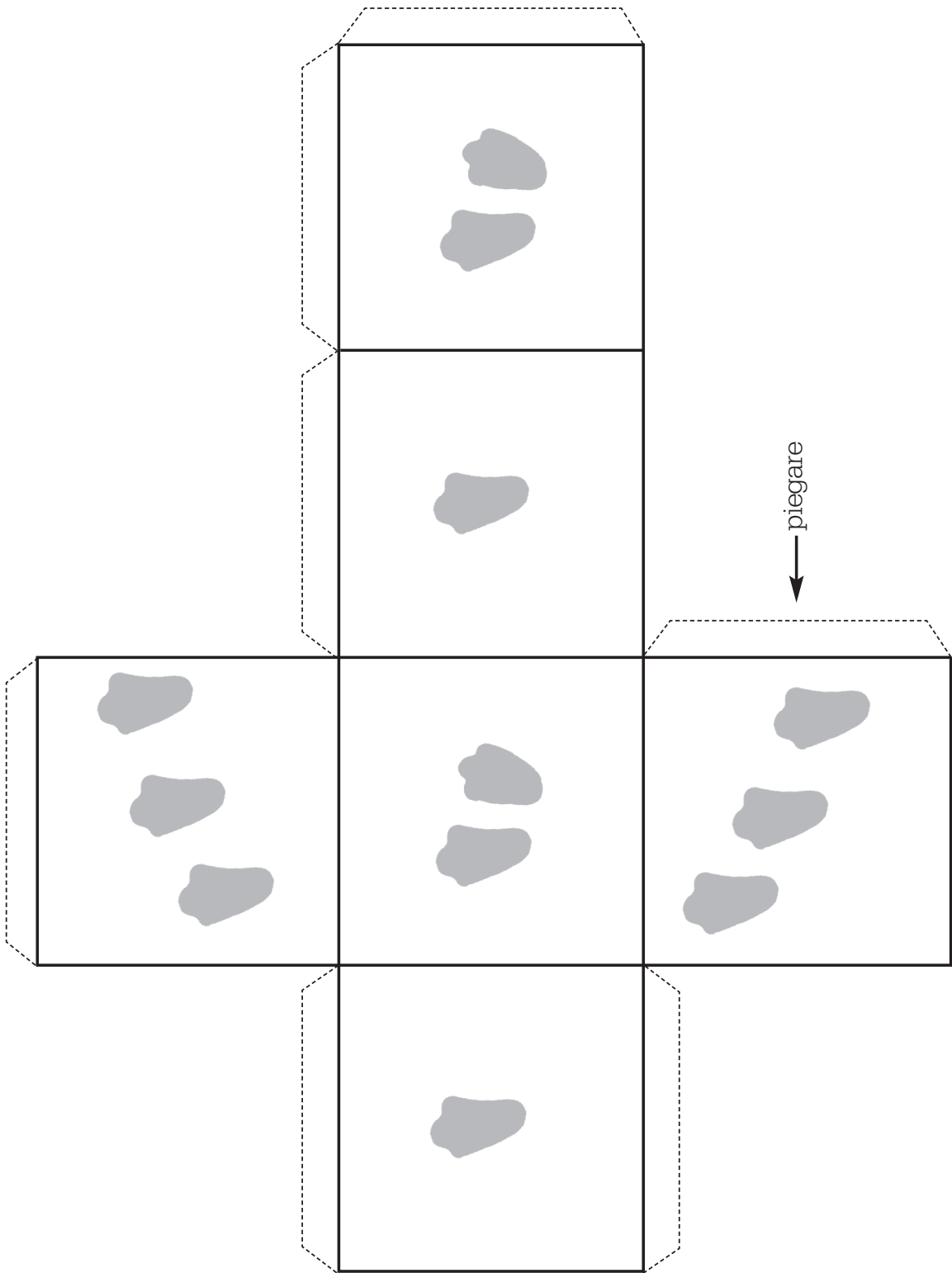
Si consiglia di plastificare i cartelloni, i segnaposti e i cartellini con le domande per poterli riutilizzare.

Il dado, naturalmente, dovrà essere costruito da bambini.

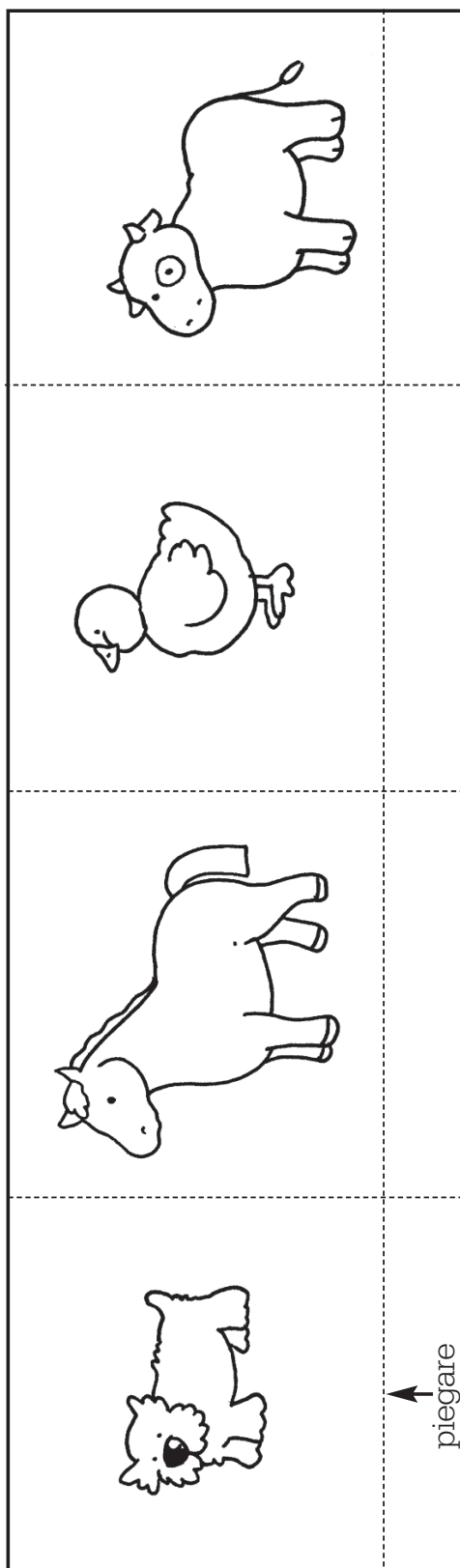
Gioca con Fufi



DADO



SEGNAPOSTI



DOMANDE

Che cos'è?
Chi è?

Di che colore è?

È piccolo?
È grande?

Dove abita?
Dove serve?

UNITÀ 6: LE FIABE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Quale fiaba è?

Quali sono i personaggi?

Quale personaggio sei?

Io sono... (nome)

Che cosa è? / Chi è?

Dove si trova?

Di che colore è?

Che cosa fa?

A che cosa serve?

VOCABOLARIO

> principe	> principessa	> scarpetta	> lupo
> bosco	> cestino	> lago	> cigno
> castello	> re	> regina	> carrozza
> prima/dopo	> corona	> Cenerentola	> fata
> Bella Addormentata	> Cappuccetto Rosso	> Brutto Anatroccolo	

Progress indicator

- > Dimostrare di avere capito con una risposta non verbale
- > Riconoscere le caratteristiche di un ambiente immaginario e gli elementi a esso collegati
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Porre semplici domande e rispondere
- > Formulare domande e risposte in un gioco
- > Identificare personaggi e/o oggetti e collocarli nell'esatto ambiente
- > Usare gli INDICATORI logico-temporali: prima/dopo
- > Ricostruire l'esatto ordine in una sequenza logico-temporale
- > Comprendere il messaggio globale in attività d'ascolto

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Immaginario e creatività*.

> Argomento: *Mondo delle fiabe*.

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni (immaginario fiabesco)*.

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali: i nomi dell'ambito scolastico.

> *Communication, interpretive mode*: identificare oggetti del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali

> *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in lingua italiana.

Protagonisti

Alcuni personaggi delle fiabe più conosciute: il Brutto Anatroccolo, la fata di Cenerentola, la nonna di Cappuccetto Rosso, la Bella Addormentata.

Elementi del contesto

Quattro ambienti con elementi caratteristici delle fiabe presentate: il lago con i cigni, il bosco con la casetta della nonna di Cappuccetto Rosso, il castello della Bella Addormentata.

Situazione

Mondo delle fiabe.

Gioco in classe

L'insegnante stampa la scheda* relativa alla Bella Addormentata nel bosco di cui ricorda e racconta la storia.

ISTRUZIONI

L'insegnante spiega che oltre al mondo reale esiste un mondo immaginario popolato da personaggi fantastici: il mondo delle fiabe. L'insegnante divide i bambini in 9 gruppi; assegna una delle 9 carte a ciascun gruppo e introduce "il gioco del mimo": ogni gruppo dovrà mimare la sua scena. Gli alunni dovranno poi disporsi con la loro carta in ordine esatto rispetto allo svolgimento della storia.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *principe, principessa, scarpetta, lupo, re, regina, castello...*

Attività lessicale

L'insegnante facendo riferimento all'illustrazione della pagina di apertura introduce gli ambienti in cui vivono i personaggi delle fiabe: il bosco, il castello, il lago, la casa di Cenerentola. A ciascun ambiente corrisponde uno degli oggetti o dei personaggi presenti nella pagina. L'insegnante nomina uno degli elementi e i bambini devono indicare e nominare l'ambiente al quale l'elemento appartiene. In caso di proposte diverse ma corrette, il bambino deve motivare la sua scelta. Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine, a turno, da coppie di bambini.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare persone e oggetti in un contesto noto, basandosi su descrizioni orali.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in lingua straniera.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante introduce il gioco dei ruoli descrivendo la situazione comunicativa e i personaggi presenti del mondo delle fiabe:

- > il Brutto Anatroccolo divenuto cigno,
- > il principe abbraccia la Bella Addormentata,
- > Cenerentola fugge allo scoccare della mezzanotte.

L'insegnante chiede ai bambini:

- > Qual è la fiaba rappresentata nei diversi "quadri"?
- > Da quali elementi è possibile capirlo?
- > Chi o che cosa riconosci?

Invita poi gli alunni a notare che ci sono dei bambini fuori dai "quadri" che stanno guardando da lontano la scena.

DIALOGO SUGGERITO

- *Quale fiaba è?*
- (*titolo della fiaba*)
- *Quali sono i personaggi?*

- (nomi)
- *Quale personaggio sei?*
- (nome)
- *Allora io sono*
- *Dove siamo?* (nel bosco)

L'insegnante divide poi gli alunni in coppie e spiega loro che devono interpretare il dialogo, come se fossero i personaggi disegnati nei "quadri".

Invita ciascuna coppia a scegliere un "quadro" e a esercitare il dialogo, scambiandosi i ruoli. Ogni coppia dovrà poi drammatizzare la situazione davanti alla classe, interpretando, a turno, entrambe le parti.

Gli alunni arriveranno a chiedere spontaneamente maggiori informazioni per indicare al compagno, il nome dei personaggi e/o degli oggetti presenti nell'illustrazione.

In questo modo l'apprendimento dei vocaboli: *principe, principessa, re, regina, carrozza, fata, scarpetta, lago, cigno...* avverrà in modo spontaneo e naturale.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: identificare la corretta posizione logica degli oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

Il gioco riprende i vocaboli e le funzioni comunicative apprese.

Nel disegno mancano delle parti, disegnate all'esterno, che dovranno essere trascinate al posto giusto.

La scena offre lo spunto per un arricchimento lessicale.

L'insegnante mostra il "puzzle" e invita a trovare la posizione delle tessere mancanti, utilizzando gli INDICATORI spaziali: sopra, sotto, vicino ecc.

Chiede poi di motivare la scelta, per esempio "*C'è il bosco?*", "*Non c'è il cielo...*"

L'insegnante poi divide i bambini in coppia, invitandoli a continuare il gioco.

L'insegnante ripropone il gioco secondo modalità più complesse: divide la classe in tre squadre, ognuna delle quali deve trovare quante più motivazioni possibili per giustificare la collocazione delle tessere nell'esatta posizione. Per dare un aiuto, l'insegnante fornisce alcune domande guida:

- | | | |
|-------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| – <i>Che cosa è? / Chi è?</i> | – <i>Quale fiaba è?</i> | – <i>Dove si trova?</i> |
| – <i>Che cosa fa?</i> | – <i>Di che colore è?</i> | – <i>A che cosa serve?</i> |

I bambini devono consultarsi, discutere per qualche minuto in gruppo, per raccogliere le idee che poi diranno a tutta la classe.

L'insegnante indica una tessera e il primo gruppo esprime una motivazione; il secondo gruppo ne aggiunge un'altra, il terzo un'altra ancora; poi si ricomincia con la seconda tessera e così via. Ogni

squadra colleziona un punto per ogni motivazione esatta. I bambini devono utilizzare correttamente il lessico e le funzioni della lingua italiana. Vince la squadra che ha dato un numero maggiore di motivazioni corrette.

O CHE BEL CASTELLO

La canzoncina proposta è un girotondo tradizionale.

L'insegnante chiede ai bambini di realizzare due cerchi concentrici, tenendosi per mano; il cerchio interno deve girare in senso orario, quello esterno in senso antiorario.

Mentre girano in cerchio nelle due opposte direzioni, i bambini si alternano nelle recite della canzone-filastrocca: cominciano i bambini del cerchio interno, cantando la prima strofa; rispondono quelli del cerchio esterno, con la seconda strofa. Alla fine della canzone si inverte la direzione.

La filastrocca viene cantata più volte, sempre più velocemente, fino a che i bambini non sentono il bisogno di riposare.

L'attività può essere riproposta, dopo qualche momento, scambiando i bambini del cerchio esterno con quelli del cerchio interno.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: IL BRUTTO ANATROCCOLO*

Si richiede di colorare le sequenze che illustrano la prima parte della fiaba, indicando il nome dei colori utilizzati.

Terminata la coloritura, nominare gli elementi (personaggi e oggetti) e raccontare la storia.

2. SCHEDA DI LAVORO: LA FIABA CONTINUA*

Si richiede di colorare le sequenze conclusive della fiaba, dicendo il nome dei colori utilizzati. Come nella scheda precedente, terminata la coloritura di ciascuna vignetta, nominare gli elementi raffigurati, quindi raccontare la storia.

3. SCHEDA DI LAVORO: PAROLE E DISEGNI*

Si richiede di fare un semplice esercizio di prescrittura, ripassando il profilo delle lettere: castello, lago, bosco, carrozza. Poi individuare gli elementi raffigurati e associarli correttamente alla parola.

L'insegnante può inoltre chiedere di:

- > colorare l'illustrazione, nominando gli elementi raffigurati;
- > descrivere e/o raccontare la situazione illustrata.

Verifica

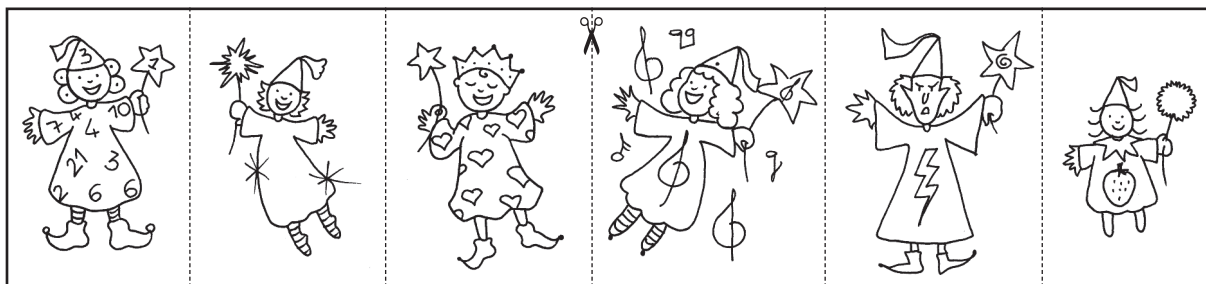
La verifica richiede di associare a due a due le tessere del puzzle, sulle quali sono stati raffigurati diversi momenti delle tre fiabe.

Le tessere sono in ordine sparso. Su cinque tessere sono stati rappresentati alcuni momenti delle fiabe; nelle altre tessere sono illustrati altri momenti successivi.

L'insegnante chiede poi di formulare correttamente tutta la frase: per esempio *"Prima il brutto anatroccolo è solo e triste, poi diventa un cigno"*.

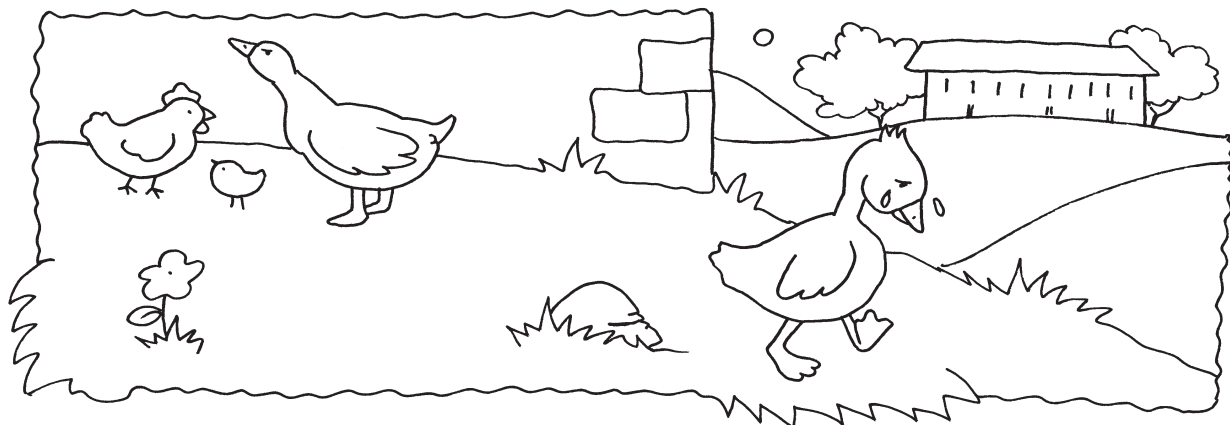
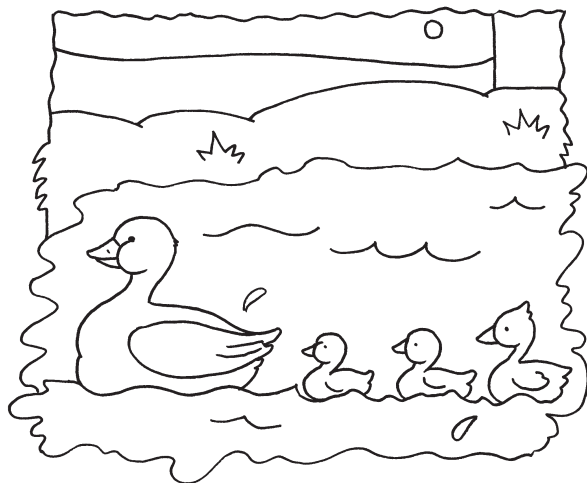
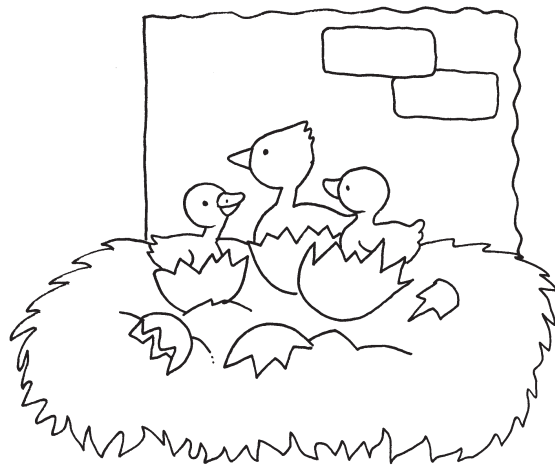
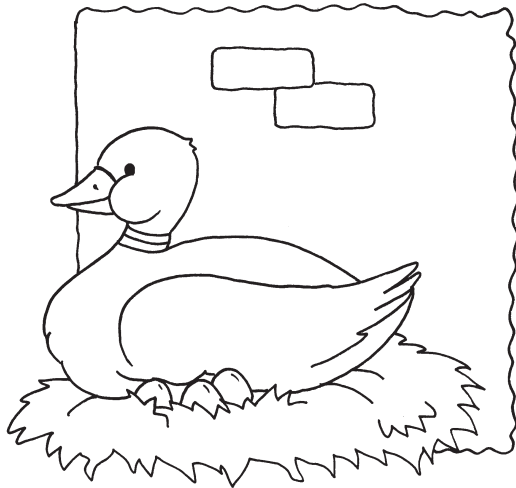
A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della Verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

SCHEDE - LA BELLA ADDORMENTATA NEL BOSCO



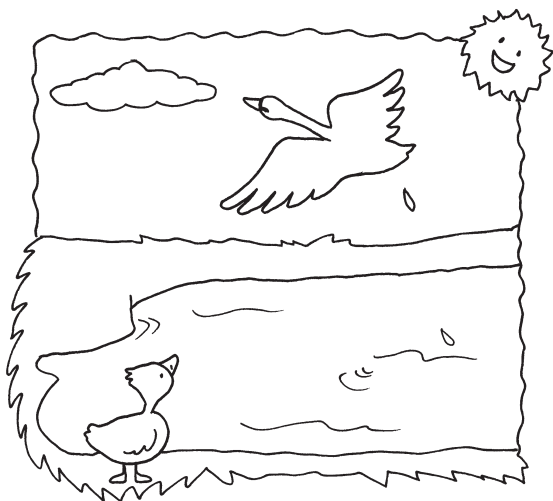
1. IL BRUTTO ANATROCCOLO

- Colora e racconta la fiaba.



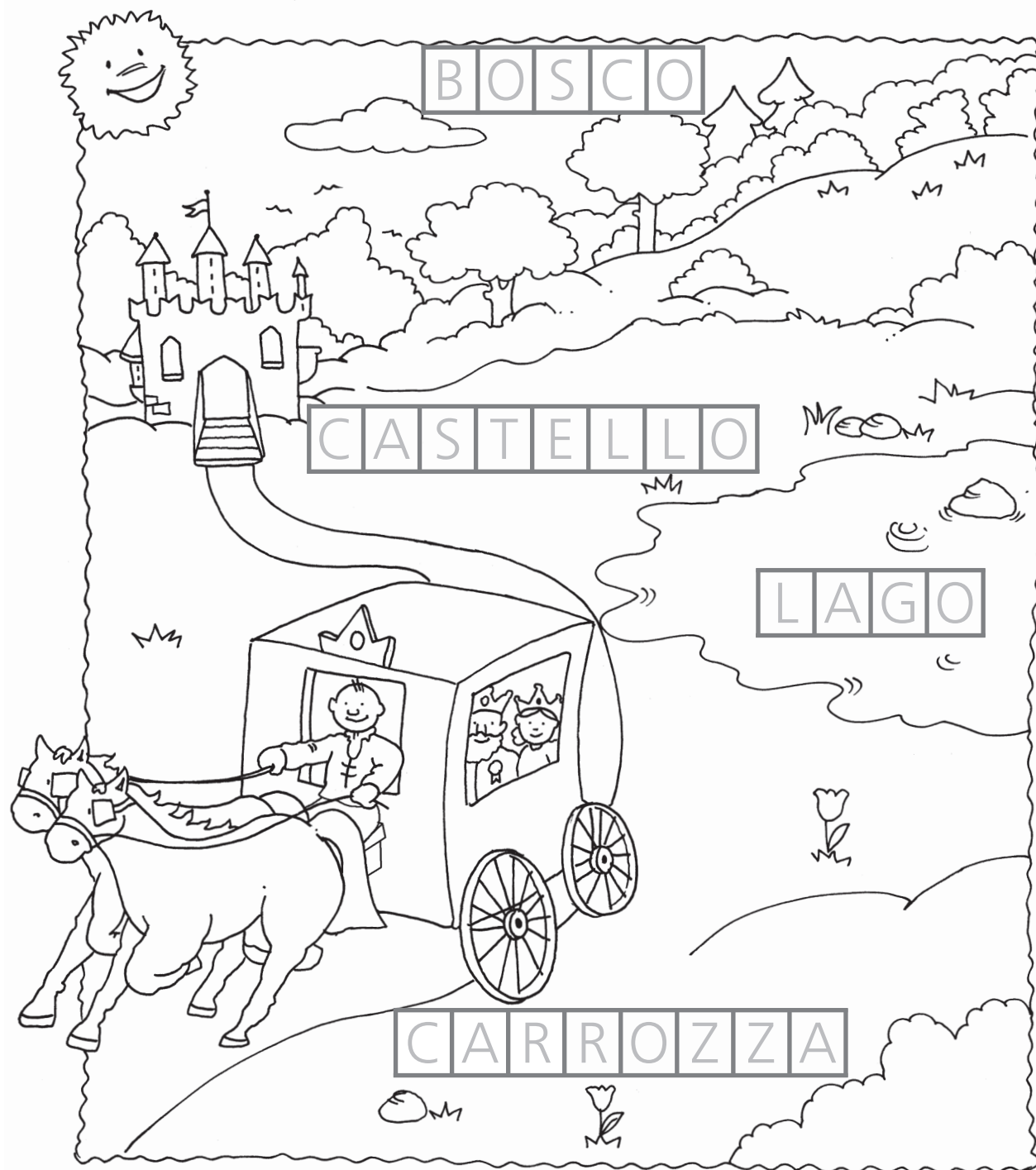
2. LA FIABA CONTINUA

- Colora e termina il racconto.



3. PAROLE E DISEGNI

- Che cosa riconosci? Ripassa le parole.



UNITÀ 7: LE MASCHERE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Di chi è? È di ...

Chi sei? Sei ...?

Sì, sono ...

No, non sono ... Sono ...

Come si dice in italiano ...?

Che cosa manca?

Che cos'è? Chi è? Chi sono?

Dove va?

Dov'è...?/ Dove sono...?

VOCABOLARIO

- | | | | | |
|--------------------|--------------------|-------------|---------|--------------|
| > Pulcinella | > Arlecchino | > Colombina | > Zorro | > pagliaccio |
| > bacchetta magica | > strega | > cappello | > abito | > specchio |
| > davanti/dietro | > prima/poi/infine | | | |

Progress indicator

- > Dimostrare di avere capito con una risposta non verbale
- > Riconoscere semplici caratteristiche di una tradizione culturale
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Porre semplici domande e rispondere
- > Formulare domande e risposte in un gioco
- > Identificare personaggi e/o oggetti e collocarli nell'esatto ambiente
- > Usare gli INDICATORI spaziali: *davanti/dietro; prima/poi/infine*
- > Memorizzare semplici filastrocche
- > Conoscere modi di dire e comprenderne l'origine

Strategies

- > Role-play
- > Giochi di movimento
- > Attività di riconoscimento/abbinamento

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Alcune tra le più note maschere italiane del Carnevale.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni (una festa in maschera), presentarsi.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana: mondo delle maschere e indicare che non è stato capito un messaggio o che non si è in grado di esprimere adeguatamente quello che si vuole dire.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare persone e ruoli ponendo semplici domande.
- > *Cultures, practices*: partecipare a giochi e drammatizzazioni in italiano.

Protagonisti

I bambini-protagonisti con alcuni amici e compagni di scuola.

Elementi del contesto

Elementi caratteristici del Carnevale come i costumi e oggetti particolari: lo specchio della strega, i fiori sulla testa del pagliaccio...

Situazione

Una festa di Carnevale.

Gioco in classe

L'insegnante realizza le mascherine con un bastoncino laterale di supporto o con un cordoncino da legare intorno alla testa.

MATERIALE OCCORRENTE

- > cartoncino bianco, abbastanza sostenuto, ma facile da tagliare
- > un bastoncino di circa 20 cm del tipo utilizzato per la struttura degli aquiloni
- > cordoncino (o elastico arrotondato)
- > colori
- > forbici con la punta arrotondata
- > colla.

ESECUZIONE

- > disegnare la sagoma della mascherina sul cartoncino
- > colorare la maschera
- > ritagliare il contorno e i fori per gli occhi

- > per la maschera con il bastoncino: praticare due piccoli fori uno sopra l'altro sullo stesso lato della maschera per infilarci il bastoncino
- > per la maschera con il cordoncino: praticare due fori sui due lati della maschera, per infilare il cordoncino da allacciare dietro la testa.

ISTRUZIONI

L'insegnante fa indossare le mascherine. Tiene per sé la maschera con il bastoncino e la pone davanti al viso. Chiede di raccontare cosa sanno del mondo delle maschere e spiega che in tutte le culture la maschera viene utilizzata durante feste particolari come il Carnevale. Introduce il gioco: *Ti conosco Mascherina!*. Chiama un bambino e gli chiede: *Chi sei? Sei Paolo?* Se il nome è corretto il bambino ottiene la maschera con il bastoncino e può porre la stessa domanda a un suo compagno. Nel caso contrario la maschera passa al bambino nominato per errore. L'insegnante introduce una variante chiedendo ai bambini di scegliersi un ruolo (principessa, lupo, fata, pagliaccio) e di interpretarlo. I compagni devono indovinare di quale personaggio si tratta. La modalità del gioco è quella utilizzata per il gioco delle maschere. Il gioco termina quando tutti i personaggi sono stati individuati.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *pagliaccio, Carnevale*... L'insegnante invita gli alunni a riconoscere i vocaboli che sono stati utilizzati nella drammatizzazione e a rilevare altri elementi del contesto non ancora nominati (*Colombina, bacchetta magica*...). Fornisce loro i vocaboli in lingua italiana e li invita a ritrovarli nella pagina del Vocabolario. I bambini potranno leggere i nomi, ascoltare la pronuncia corretta e registrarli per poi riascoltare le registrazioni.

Attività lessicale

L'insegnante fa notare che in fondo alla pagina sono rappresentate delle macchie dei colori con cui sono stati dipinti gli elementi illustrati. Chiede di nominare e associare i colori a ciascun personaggio e di individuare quali sono i colori mancanti rispetto a quelli che si trovano nelle figure illustrate. Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine, a turno, da coppie di bambini.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare l'appartenenza di elementi a un contesto noto, basandosi su descrizioni orali.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in italiano.
- > *Connections intradisciplinary*: ascoltare e imparare filastrocche in italiano.

> *Comparisons, among cultures*: conoscere alcuni aspetti della cultura italiana, relativi alla tradizione popolare, e confrontarli con quelli della propria cultura.

Il gioco dei ruoli

I disegni delle tre vignette aiutano il bambino a cogliere alcune caratterizzazioni delle maschere corrette.

L'insegnante chiede ai bambini:

> come sono i vestiti del personaggio?

> quali colori o particolari strani li caratterizzano?

> quale oggetto tiene in mano?

L'insegnante può documentarsi e raccontare ai bambini le storie di alcuni personaggi.

Nelle schede di approfondimento

1. ARLECCHINO*

2. COLOMBINA*

3. PULCINELLA*

sono contenute anche due poesie da far imparare ai bambini che hanno maggiori competenze linguistiche.

DIALOGO SUGGERITO

– Che cos'è?	– (nome dell'oggetto)
– Di che colore è?	– (colore/colori)
– Di chi è?	– È di

L'insegnante divide poi gli alunni in coppie e spiega loro che devono interpretare il dialogo. Invita ciascuna coppia di bambini a scegliere un oggetto e a interpretare il dialogo, scambiandosi i ruoli. Per dare un esempio del lavoro da svolgere chiama uno dei bambini e interpreta il dialogo insieme a lui, ponendo le domande; poi lo invita a drammatizzare la situazione con il suo compagno davanti alla classe, facendo loro interpretare, a turno, entrambe le parti. Le coppie di bambini potranno poi continuare l'attività.

Durante il dialogo è importante che i bambini arrivino a chiedere spontaneamente informazioni per riuscire a indicare al compagno, in lingua italiana, il nome dei personaggi e/o dell'oggetto.

CARNEVALE

La filastrocca può essere utilizzata dall'insegnante per raccontare la storia di Arlecchino. La memorizzazione del breve testo non presenta particolari difficoltà. Può quindi essere proposta per acquisire vocaboli, strutture linguistiche, intonazione e pronuncia dei suoni. Durante la recita della filastrocca, l'insegnante chiede di compiere alcuni semplici gesti, che servono a coinvolgere i bambini, a mantenere la loro attenzione e ad associare con immediatezza alcuni vocaboli al loro significato.

Al verso:

> con la maschera sulla bocca, l'insegnante invita a coprirsi la bocca con la maschera (o con le mani);

> con la maschera sugli occhi, l'insegnante invita a coprirsi gli occhi con la maschera (o con le mani);

> con le toppe sui ginocchi, l'insegnante invita a toccarsi le ginocchia con le mani.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: identificare personaggi e situazioni basandosi su descrizioni.

Istruzioni

L'illustrazione presenta le mascherine, in ambienti diversi.

L'insegnante mostra ai bambini i personaggi e chiede:

Chi è? / Chi sono?

L'insegnante divide poi i bambini in coppie, invitandoli a continuare il gioco: un alunno sceglie la vignetta e pone la domanda, l'altro dice il nome della maschera e così via...

Nel corso del gioco tutte le vignette devono essere utilizzate da ogni coppia.

Dopo questa prima fase l'insegnante ripropone il gioco chiedendo: *Dov'è Arlecchino? Dove sono Pulcinella e Colombina?*

A questo punto si devono riconoscere le maschere, indicarle nell'illustrazione e nominare l'ambiente nel quale sono inserite, costruendo una frase il più possibile completa.

Per esempio: *Arlecchino è in strada. Pulcinella e Colombina sono in montagna.*

Dopo aver giocato tutti insieme, l'insegnante divide i bambini in coppie, invitandoli a continuare. L'insegnante verifica che le domande e le risposte siano corrette, rispettando la differenza tra singolare (*dov'è*) e plurale (*dove sono*).

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: COLOMBINA*

Si richiede di completare il disegno, dipingere la figura e indicare i nomi dei colori utilizzati.

Terminata la coloritura ripassare le lettere del nome e ricopiarlo nell'apposito riquadro.

L'insegnante pone le seguenti domande su Colombina: *Chi è? Che cosa fa? Che caratteristiche ha?*

Ovviamente, la richiesta deve essere adattata al livello di competenze raggiunto dall'alunno.

2. SCHEDA DI LAVORO: ARLECCHINO*

Si deve svolgere le stesse attività della scheda precedente, relative alla maschera di Arlecchino.

3. SCHEDA DI LAVORO: SCHERZI DI CARNEVALE*

La scheda propone l'argomento dello scherzo, tipico del Carnevale, e invita a riflettere sull'opportunità di fare gli scherzi.

L'insegnante consegna la scheda e chiede di riflettere sulle situazioni illustrate:

- Che cosa fanno i due bambini?
- Quali espressioni ci sono sui loro volti? Perché?
- Lo scherzo ha danneggiato qualcuno? Chi? In che modo?

Chiede poi a ciascuno di definire se lo scherzo rappresentato è “buono” o “cattivo” motivando la propria scelta.

Verifica

La verifica richiede di descrivere la posizione delle mascherine, utilizzando gli INDICATORI di luogo *davanti/dietro* e gli INDICATORI temporali *prima/poi/infine*.

Ci sono cinque frasi che indicano dove si trovano i personaggi l'uno in relazione all'altro:

- > Arlecchino è davanti.
- > Pulcinella è dietro.
- > Prima arriva Colombina.
- > Dopo Colombina arriva Arlecchino.
- > Per ultimo arriva Pulcinella.

Gli alunni devono riconoscere i personaggi nominati, indicarli nella figura in base alle indicazioni spazio-temporali formulate dall'insegnante (*Arlecchino è..., Colombina è...*) e completare la tabella con vero/falso.

L'insegnante:

- > legge a una a una le frasi del testo;
- > lascia al bambino il tempo di riflettere
- > chiede ai bambini di contrassegnare la casella

- vero, se l'affermazione è corretta;
- falso, se la definizione non è corretta.

A ogni risposta esatta corrisponde l'abituale valutazione in quinti.

Approfondimenti culturali

Arlecchino

La maschera di Arlecchino comparve verso la metà del Cinquecento come “Zanni”, nativo di Bergamo. Inizialmente il suo dialetto era bergamasco, ma poi diventò veneto, lingua più dolce.

Il suo costume, prima bianco, cambia a causa dei continui rattoppi, fino ad arrivare a quello di oggi: losanghe e triangoli di tutti i colori.

Alla cintura tiene un bastone che dovrebbe servire per difesa anche se tutte le volte lo prende lui sulla schiena, e un portamonete (sempre vuoto!). Arlecchino ne combina di tutti i colori, ed è un imbrogliatore, soprattutto verso i padroni avari presso i quali è al servizio. Riesce sempre a strappare risate a crepappe e l'unica cosa che fa lavorare è la sua... lingua, in quanto è un eterno fannullone.

Il vestito di Arlecchino

*Per fare un vestito ad Arlecchino
ci mise una toppa Meneghino ¹,
ne mise un'altra Pulcinella,
una Gianduia ² una Brighella ³.
Pantalone ⁴, vecchio pidocchio,
ci mise uno strappo sul ginocchio,
e Stenterello ⁵, largo di mano,
qualche macchia di vino toscano.
Colombina che lo cucì
fece un vestito stretto così.
Arlecchino lo mise lo stesso
ma ci stava un tantino perplesso.
Disse allora Balanzone,
bolognese dottorone:
“ti assicuro e te lo giuro
che ti andrà bene il mese venturo
se osserverai la mia ricetta:
un giorno digiuno e l'altro bolletta ⁶.”*

1 Maschera della città di Milano.

2 Maschera della città di Torino.

3 Maschera della città di Bergamo.

4 Maschera della città di Venezia, che rappresenta il vecchio mercante avido e avaro.

5 Tipica maschera toscana, amante della buona tavola e, soprattutto, del vino.

6 Espressione popolare di origine dialettale: indica la totale mancanza di denaro.

di Gianni Rodari

Gianni Rodari (Omegna, Novara, 1920 – Roma, 1980), scrittore italiano molto noto ai giovani lettori. Con la sua opera ha infatti dato un contributo fondamentale al rinnovamento della letteratura per l'infanzia. Ha scritto moltissimi libri ricchi di fantasia e di comicità, che attraverso situazioni e personaggi surreali inducono alla riflessione su aspetti fondamentali della vita di oggi. Fra le tante sue opere ricordiamo: *Le avventure di Cipollino* (1950), *Filastrocche in cielo e in terra* (1960), *C'era due volte il barone Lamberto* (1978), *Storie di re Mida* (1983).

Approfondimenti culturali

Colombina

Colombina è una maschera proveniente da Venezia, vestita con un abito a righe bianche e blu e con una gonna caratteristica completamente blu. Le calze sono rosse e le scarpe marroni con un inserto blu. Il copricapo è a righe bianche e blu come il vestito. Ha un carattere allegro e furbo e prende continuamente in giro le persone che le stanno vicino. Con il suo carattere ha conquistato il cuore di Arlecchino.

Le scarpine di Colombina

*Colombina ballava come una farfallina
e stava sempre a pulire la cucina.
Ma un giorno perse la scarpina.
E la scarpina fu trovata
da Scaramuccia¹ nell'insalata.
Ma che faccia buffa,
è sempre pronto a fare baruffa!*

*1 La maschera di Scaramuccia nasce in
Campania ed è un personaggio
napoletano. È un po' buffone e spaccone
e si diverte a fare scherzi, però finisce
sempre per prendere botte. È molto pigro
e di lavorare nemmeno se ne parla. Ha
un paio di pantaloni alla zuava con le
calze lunghe, una giacca e un mantello.
Porta un baschetto nero in testa e una
maschera nera che gli copre il viso.*

Canzone popolare

Approfondimenti culturali

Pulcinella

La sua origine è lontana, come pure l'origine stessa del nome che per alcuni deriva da Pulcinello (piccolo pulcino a causa del naso adunco) e per altri da un contadino "Puccio d'Aniello".

È certamente una delle maschere italiane più conosciute al pari di Arlecchino e rappresenta la teatralità tipica dei napoletani. Pulcinella diventa famoso all'inizio del Settecento, quando la storia dello spettacolo a Napoli conosce il suo momento migliore.

Il costume di Pulcinella è interamente bianco, composto da pantaloni e larga camicia legata in vita da una cintura, cappello bianco in testa. Pulcinella è il tipico personaggio affamato che dà vita a interminabili situazioni comiche.

Rappresenta anche l'essenza stessa di Napoli, rappresenta la passione, la gioia, i dolori, i difetti e i pregi della città.

Pulcinella

*Pulcinella, mio caro Balanzone¹
non è istruito... non è professore.
È rimasto sincero e semplicione
e si trascina in nome del Signore.
La vita gli ha insegnato a voler bene
perfino a quello che non gli è sincero
perché soffre anche lui le stesse pene.
E se non siamo uniti, siamo niente!
E Giosuè Carducci² ci insegnò
proprio a Bologna... all'Università
che non si scorda e che non muore mai
il sentimento d'italianità.
Per questo, caro amico Balanzone,
dammi la mano con sincerità!
Apparteniamo alla stessa nazione:
viviamo insieme con fraternità!*

1 Balanzone è la maschera tipica della città di Bologna: rappresenta un personaggio brontolone che parla tantissimo senza mai concludere niente.

2 Grande poeta toscano della seconda metà dell'Ottocento.

Chiamato all'Università di Bologna, vi insegnò fino alla sua morte (1907). Nel 1906 ricevette il premio Nobel per la Letteratura.

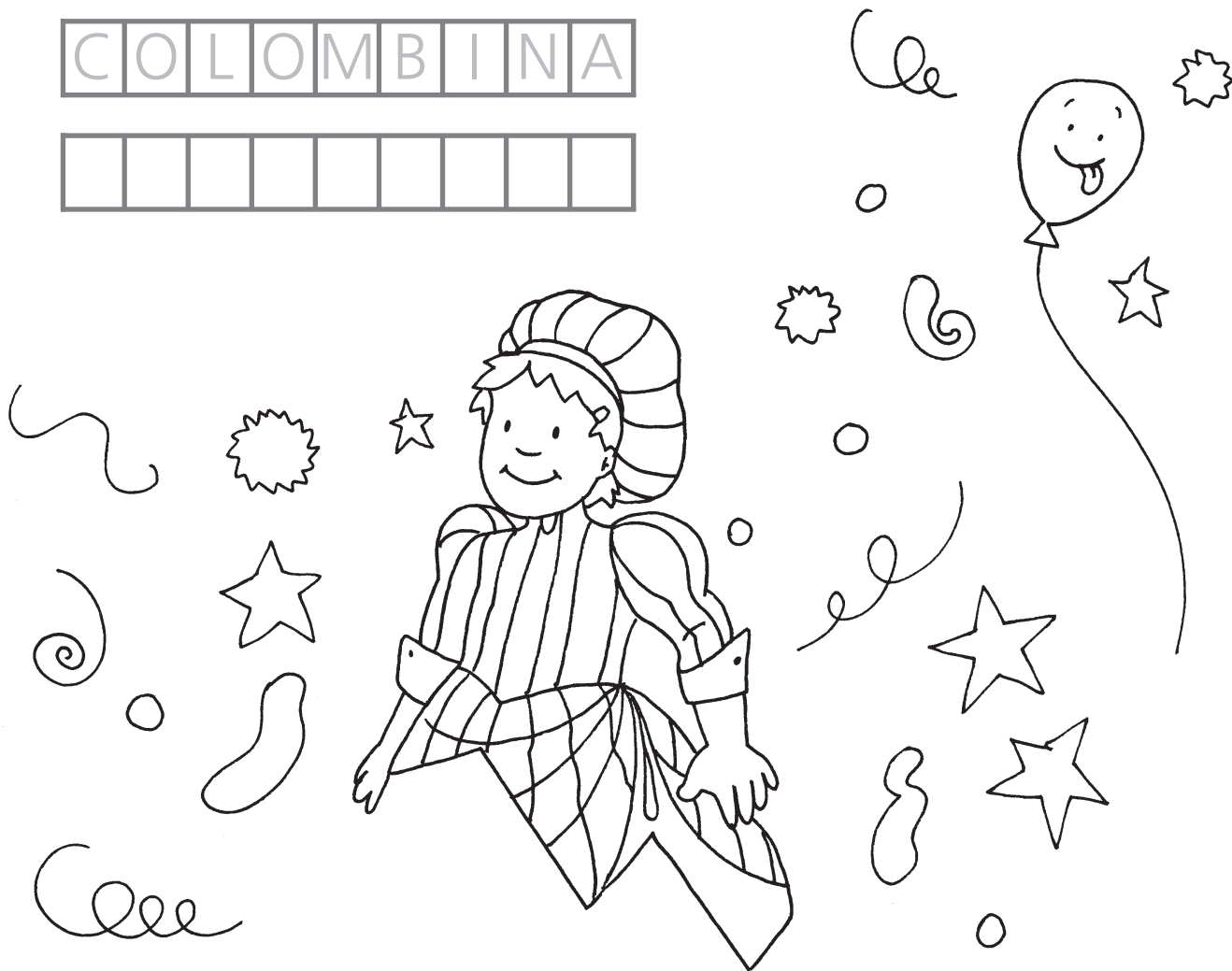
di Salvatore Calabrese

1. COLOMBINA

- Completa il disegno e coloralo. Ripassa il nome e ricopialo.

COLOMBINA

--	--	--	--	--	--	--	--	--



2. ARLECCHINO

- Completa il disegno e coloralo. Ripassa il nome e ricopialo.

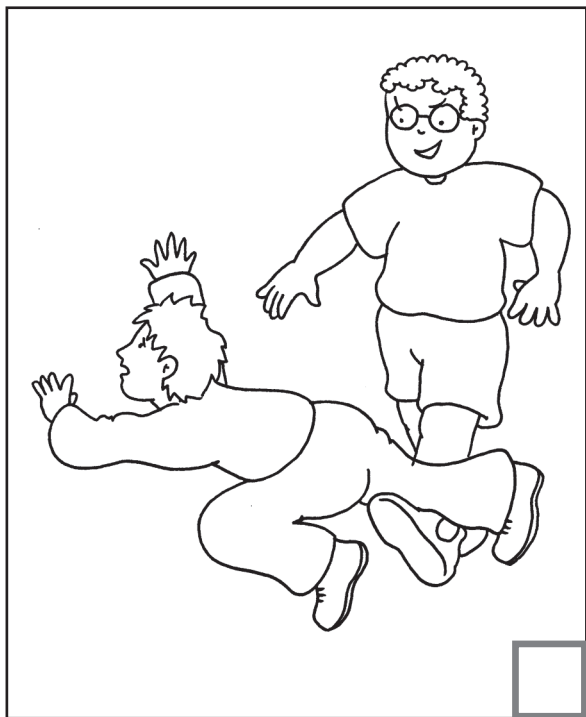
A	R	L	E	C	C	H	I	N	O
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



3. SCHERZI DI CARNEVALE

- Scrivi: B vicino agli scherzi buoni;
C vicino agli scherzi cattivi.



GIOCHIAMO INSIEME: I PERSONAGGI DELLE FIABE

Il Gioco è utile per riprendere i nomi dei personaggi, le loro caratteristiche e la loro descrizione oltre agli ambienti della casa.

Il gioco si svolge sia online sia in classe in modo diverso. L'insegnante prima di iniziare a giocare parla con i bambini delle otto scene disegnate e chiede loro di riconoscere i personaggi, il loro abbigliamento e gli ambienti dove sono posizionati. In questo modo la classe è preparata ad utilizzare il lessico corretto.

GIOCO ONLINE

Giocano due giocatori o due squadre.

Ogni giocatore o squadra sceglie il suo segnaposto e la relativa colonnina di punteggio.

Si gioca a turno: Il primo giocatore gioca con le caselle dispari, il secondo con le caselle pari.

Svolgimento del gioco

> Il giocatore n.1 deve trascinare sulla casella il nome del personaggio, clicca su pulsante DOMANDE e risponde alla domanda. Se risponde correttamente segna il punto acquisito nella sua colonnina di punteggio. Se non risponde correttamente non guadagna il punto.

> Il giocatore n.2 occupa la casella due e procede in modo analogo. Così fino a che sono state conquistate tutte e quattro le caselle.

> Vince il gioco il giocatore o la squadra che totalizza più punti. Scrivere il totale del punteggio raggiunto nella casella apposta.

GIOCO IN CLASSE

L'insegnante deve stampare in due copie le carte-disegno*, le carte-parola* e le carte-frasi* che successivamente dovrà plastificare e ritagliare. Con queste carte potranno essere attivati vari giochi.

Si suggerisce in particolare il gioco del Memory che potrà essere effettuato con diverse modalità:

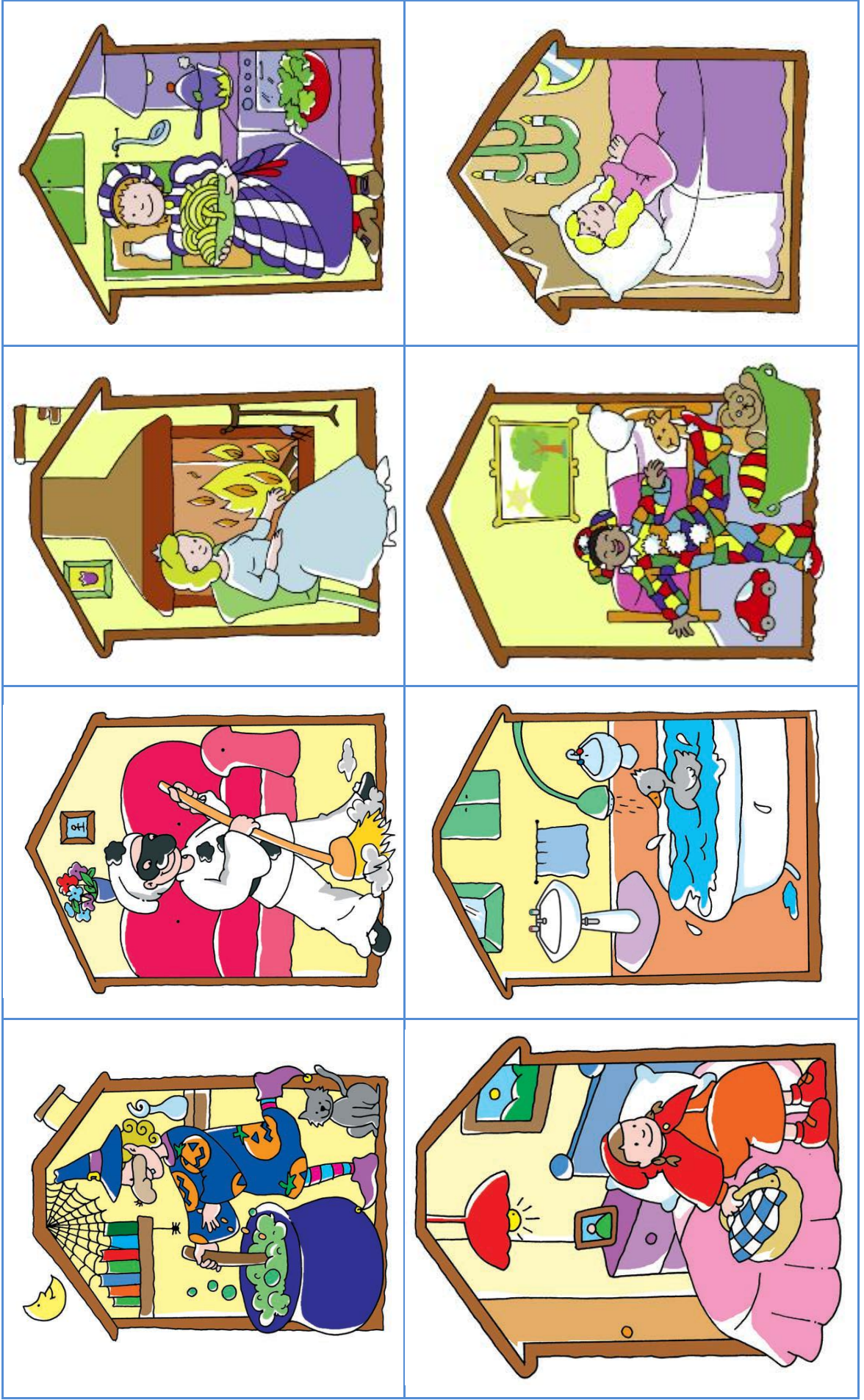
- > solo con i disegni
- > solo con le parole
- > solo con le frasi
- > disegni e parole
- > disegni e frasi
- > parole e frasi

Un'attività di questo tipo rinforza la lettura, la memorizzazione e stimola la conversazione in classe.

Espansione del gioco

I bambini che hanno maggiori competenze nella lingua potranno inventare delle brevi storie che abbiano come protagonisti i personaggi delle carte. La prima fase più semplice è con l'uso di un solo personaggio, le fasi successive diventano via via più complesse con l'uso di due o più personaggi.

CARTE DISEGNO



CARTE PAROLA

CAMERA	CAMERA	CAMERA	BAGNO
SALOTTO	SALOTTO	CUCINA	CUCINA

CARTE FRASI

La strega prepara la pozione magica.	Pulcinella scopa il pavimento.	Cenerentola si riposa davanti al camino.	Colombina prepara gli spaghetti.
Cappuccetto Rosso aspetta la nonna.	Il brutto anatroccolo fa il bagno.	Arlecchino gioca e balla.	La bella addormentata dorme.

UNITÀ 8: LE STAGIONI

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Come va?	Bene/molto bene/male/molto male
Come ti senti?	Felice/contento/triste/annoiato/arrabbiato
Perché c'è il sole/fa freddo/c'è brutto tempo	
È primavera/estate/autunno/inverno	
Siamo in ...	
Che cosa mi serve?	
Che tempo fa?	
Bello/brutto	

VOCABOLARIO

> primavera	> estate	> autunno	> inverno	> stagione
> Mago Tempo	> stagioni	> sole	> nuvole	> pioggia
> neve	> vento	> temporale	> ombrello	> stivali
> impermeabile	> occhiali da sole	> sci	> giubbotto	> triste
> felice	> arrabbiato	> annoiato	> allegro	> stupito
> pensieroso	> contento	> bello/brutto	> grande/piccolo	

Progress indicator

- > Riconoscere le caratteristiche essenziali di un ambiente
- > Recitare una filastrocca
- > Capire ed eseguire istruzioni orali
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Identificare personaggi e/o oggetti e collocarli nell'esatto ambiente
- > Usare gli aggettivi qualificativi bello/brutto, grande/piccolo
- > Conoscere le stagioni e i principali fenomeni atmosferici
- > Conoscere modi di dire e comprenderne l'origine
- > Operare semplici connessioni interdisciplinari

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Scienza, natura e tecnologia*

> Argomento: *Le quattro stagioni e i diversi fenomeni metereologici.*

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni sul tempo atmosferico e personali.*

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana: fenomeni atmosferici e indicare che non è stato capito un messaggio o che non si è in grado di esprimere adeguatamente quello che si vuole dire.

> *Communication, interpretive mode*: identificare alcuni animali e relazioni parentali nel contesto di un ambiente noto, basandosi su brevi e semplici descrizioni.

> *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali semplici circa situazioni o attività della vita di tutti i giorni.

Protagonisti

La figura simbolica di Mago Tempo, i bambini-amici.

Elementi del contesto

Elementi caratteristici di ciascuna stagione nel contesto italiano.

Situazione

Quattro immagini delle stagioni.

Gioco in classe

L'insegnante mostra l'immagine di Mago Tempo e le carte con i simboli dei fenomeni atmosferici e degli indumenti*.

ISTRUZIONI

L'insegnante distribuisce le carte e chiede di dipingerle, nominando i colori utilizzati. Introduce il gioco di Mago Tempo: fa riconsegnare le carte che sono state colorate, divide le carte con fenomeni atmosferici da quelle che raffigurano gli indumenti e distribuisce a ciascuno le carte. Spiega le regole del gioco: Mago Tempo mostra una carta su cui è disegnato un fenomeno atmosferico; i bambini nominano il fenomeno raffigurato e danno al mago la carta con disegnato l'indumento adatto per quel clima. Mentre viene consegnata la carta, ogni bambino deve nominare l'oggetto raffigurato e spiegare perché è adatto a quel fenomeno. A questo punto Mago Tempo trattiene le carte che sono state giocate in modo corretto, riconsegna quelle giocate in

modo sbagliato o che possono adattarsi ad altre situazioni. Il gioco finisce quando Mago Tempo rientra in possesso di tutte le carte.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: sole, nuvole, pioggia, maglione, stivali, impermeabile... L'insegnante invita i bambini a comprendere le relazioni logiche tra il tempo atmosferico, le diverse stagioni, il tipo di indumenti o di accessori utilizzati. Chiede ai bambini di osservare la disposizione degli elementi nella pagina e di metterli in relazione. I bambini potranno leggere i nomi, ascoltare la pronuncia corretta e registrarli per poi riascoltare le registrazioni.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno dei simboli atmosferici e i bambini devono indicare la stagione alla quale corrisponde maggiormente il fenomeno indicato. L'insegnante chiede: *Che cosa mi serve?*

I bambini rispondono con l'elenco dei capi d'abbigliamento e degli oggetti utili in tale situazione. L'insegnante può invitare i bambini ad eseguire un lavoro di osservazione e ricerca. Propone immagini di luoghi turistici italiani e chiede loro di descrivere un ipotetico soggiorno in quella località. La ricerca può essere supportata dall'ascolto di letture o proiezioni video. Se i bambini hanno amici di mail in Italia possono scambiare informazioni sul clima e sulle caratteristiche ambientali delle località dei loro amici.

IL MAGO DELLE STAGIONI

La filastrocca presenta in modo semplice la struttura dell'anno che potrà essere facilmente memorizzata dagli alunni grazie alla musicalità delle rime.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare semplici stati d'animo, basandosi su descrizioni orali.
- > *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali semplici circa situazioni o attività della vita di tutti i giorni.
- > *Cultures, practices*: riconoscere semplici temi, idee e prospettive della cultura italiana.
- > *Communities, lifelong*: cantare canzoni italiane.

Il gioco dei ruoli

Con l'aiuto delle vignette, l'insegnante fa notare gli stati d'animo dei protagonisti: arrabbiato, felice, triste, annoiato, stupito... L'insegnante chiede di riflettere sull'espressione del volto:

- > quale espressione hanno?
- > quale stato d'animo esprime il loro volto?
- > perché si sentono così?
- > come è il tempo?
- > quale stagione ha questa caratteristica?

Nelle situazioni illustrate i personaggi sono due o di più: che cosa dicono i loro volti?

DIALOGO SUGGERITO

- *Come va?*
- *Bene/molto bene/male/molto male.*
- *Come ti senti?*
- *Felice/contento/triste/annoiato/arrabbiato.*
- *Perché?*
- *Perché c'è il sole/fa freddo/c'è brutto tempo.*
- *Naturale! È primavera/estate/autunno/inverno.*

L'insegnante divide poi gli alunni in coppie: devono interpretare il dialogo, come se fossero i bambini disegnati.

Invita ciascuna coppia di bambini a scegliere un "quadro", a interpretare e poi a drammatizzare la situazione con il suo compagno davanti alla classe.

Durante il dialogo è importante che i bambini chiedano spontaneamente informazioni per indicare al compagno, il nome degli stati d'animo, delle condizioni climatiche, dei particolari fenomeni atmosferici, per esempio l'arcobaleno, presenti nelle illustrazioni.

Se l'insegnante lo ritiene opportuno, può invitare i bambini ad ascoltare e a imparare la popolarissima canzone italiana *O Sole mio**, un inno allo splendido clima mediterraneo.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: dare e seguire semplici istruzioni, attraverso attività con un compagno e nel gruppo.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare personaggi e situazioni basandosi su descrizioni.

Istruzioni

Il disegno rappresenta quattro situazioni diverse, caratterizzate da:

- > un elemento,
- > un colore,
- > uno stato d'animo.

L'insegnante invita a nominare correttamente l'elemento disegnato e chiede di scegliere l'aggettivo (bello/brutto/grande/piccolo) e il colore adatto, ponendo le seguenti domande:

Quindi chiede:

- *com'è il sole?*

- *com'è il cielo di giorno/di notte?*

- *com'è il gattino?*

I bambini rispondono ripetendo il nome dell'elemento accompagnato dai due aggettivi qualificativi.

Solo dopo potranno costruire la frase completa: *Il sole è grande e giallo.*

Il gioco potrà poi proseguire in coppia.

Dopo questa prima attività l'insegnante ripropone il gioco chiedendo di definire anche lo stato d'animo dei personaggi : *Com'è Paolo / Maria / Luca / Sara?*

I bambini devono riconoscere se sono tristi, felici, pensierosi, stupiti.

Quindi l'insegnante chiede: *Perché?*

I bambini rispondono con una frase completa: *Paolo è felice perché c'è il sole. Il sole è grande e giallo.*

Il gioco si presenta più complesso e solo dopo aver svolto un'attività di classe potrà essere riproposto in coppia.

L'OMBRELLO

La rubrica riporta una filastrocca di facile comprensione e memorizzazione, che ripropone le definizioni date in relazione a *tempo brutto/tempo bello.*

Il brutto tempo è associato all'uso dell'ombrello, di cui viene data anche la forma alterata *ombrellino* (diminutivo).

La presenza della costruzione del diminutivo è utile per introdurre altri nomi alterati.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: IL TEMPO*

È richiesto di seguire il percorso del labirinto e indicare quali sono gli indumenti adatti per affrontare i fenomeni atmosferici.

Inoltre:

- > nominare a uno a uno i fenomeni atmosferici raffigurati,
- > seguire il tracciato e individuare gli indumenti collegati,
- > nominare gli indumenti e gli oggetti illustrati,
- > dipingere il disegno, nominando i colori utilizzati.

2. SCHEDA DI LAVORO: PIOVE*

Si richiede di ripassare il contorno dell'ombrello, quindi disegnare liberamente alcuni elementi sopra e sotto di esso, per esempio:

SOPRA> nuvole, pioggia, uccellino...;

SOTTO> bambino, cagnolino, pozzanghera, strada...

Il disegno dei tratteggi rappresenta un'attività di pregrafismo, utile per sviluppare l'abilità autonoma di scrittura.

Concludere l'attività dipingendo il disegno e dicendo il nome dei colori utilizzati.

L'insegnante chiede infine di nominare gli elementi inseriti nel disegno, per esempio *Sopra l'ombrello c'è il cielo. Sotto l'ombrello c'è un bambino.*

3. SCHEDA DI LAVORO: I NOMI DEI MESI*

Si richiede di leggere i nomi dei mesi e indicare negli spazi vuoti il numero mancante.

La scheda può essere utilizzata per introdurre:

> i nomi dei mesi,

> i numeri da 1 a 12.

Verifica

La verifica chiede di descrivere correttamente la stagione, indicandone il nome e il colore caratteristico. Le illustrazioni, infatti, sono caratterizzate dalla presenza di un colore dominante. Gli alunni devono riconoscere il nome della stagione e del colore relativo e numerare le stagioni nella corretta successione:

> primavera,

> estate,

> autunno,

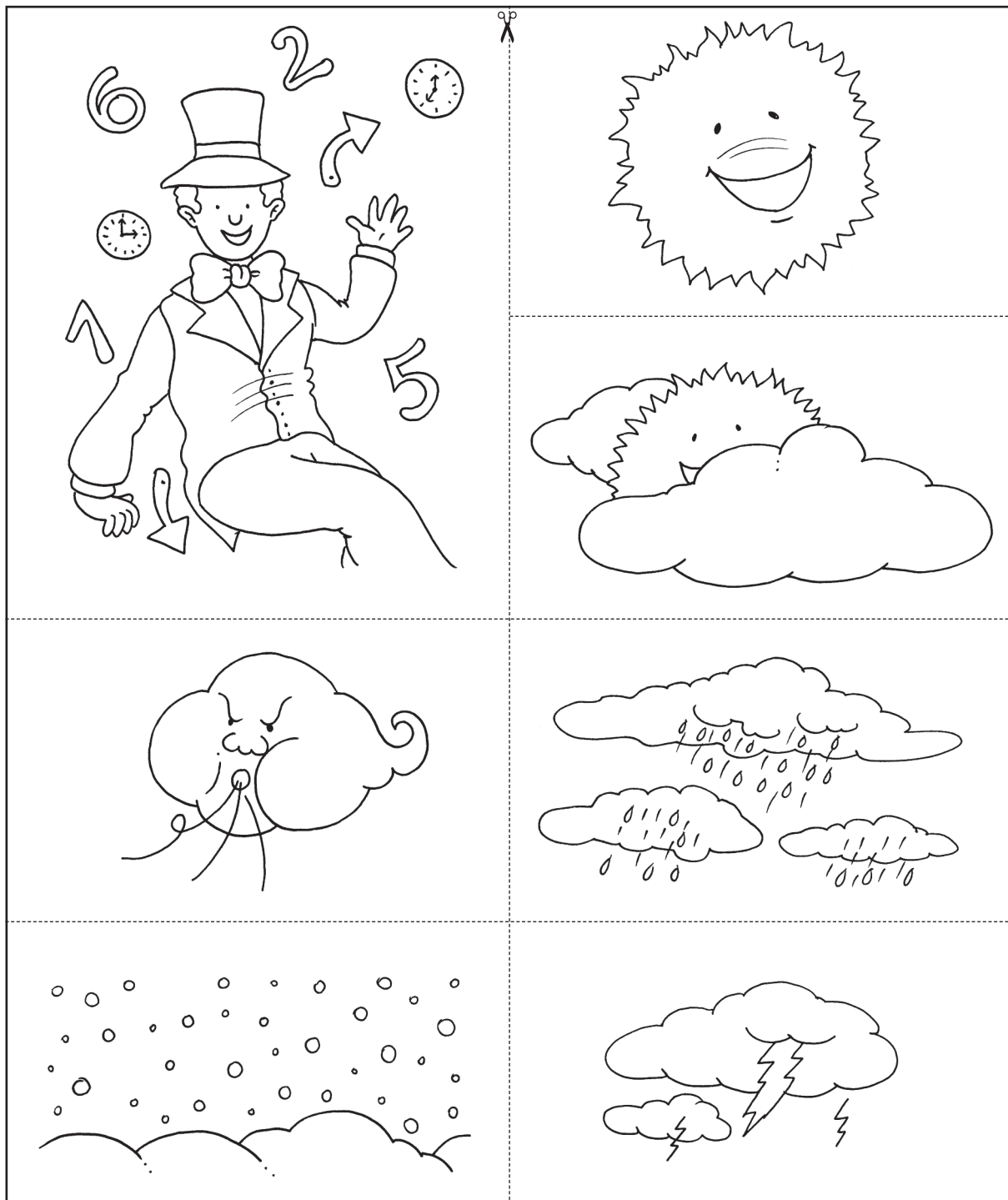
> inverno.

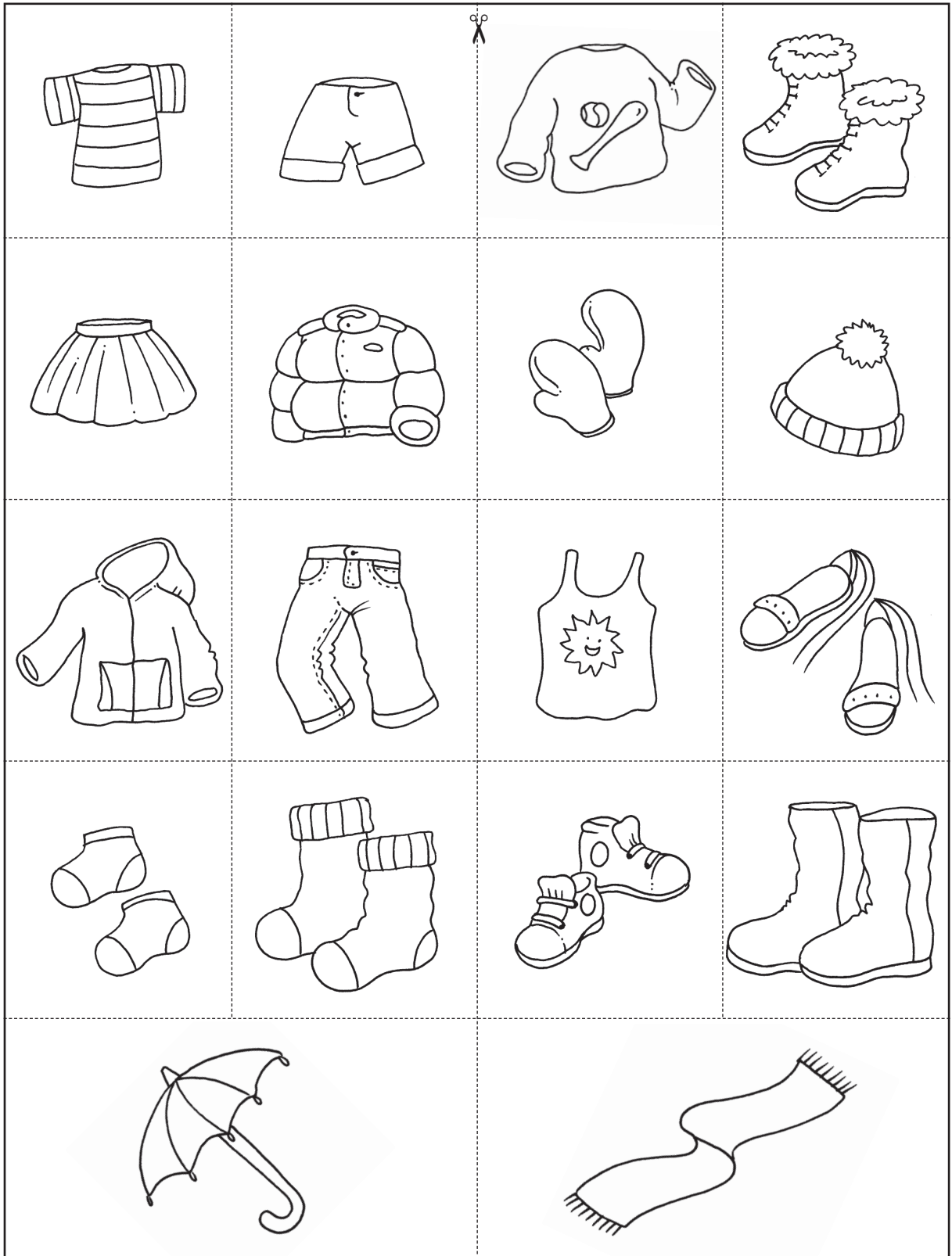
Devono inoltre esprimere anche la motivazione, costruendo delle frasi semplici, ma complete. Per esempio: *L'estate è gialla, perché c'è il sole. Il sole è grande e giallo.*

La descrizione della situazione può anche continuare con la definizione di altri particolari. Per esempio: *In estate ci sono pesche e albicocche. Sara è al mare; indossa il costume da bagno e gli occhiali da sole.*

Come al solito, a ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della Verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

CARTE DA GIOCO - MAGO TEMPO





Approfondimenti culturali

'O SOLE MIO

Che bella cosa na jurnata 'e sole,
n'aria serena doppo na tempesta!
Pe' ll'aria fresca pare gia' na festa
Che bella cosa na jurnata 'e sole.

Ma n'atu sole
cchiu' bello, oi ne'.

'O sole mio
sta 'nfronte a te!
'O sole, 'o sole mio
sta 'nfronte a te,
sta 'nfronte a te!

Lùcene 'e llastre d''a fenesta toia;
'na lavannara canta e se ne vanta
e pe' tramente torce, spanne e canta
lùcene 'e llastre d'a fenesta toia.

Ma n'atu sole
cchiu' bello, oi ne'.

'O sole mio
sta 'nfronte a te!

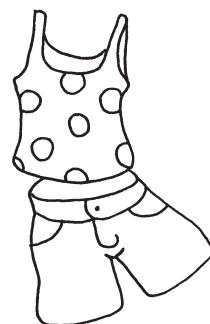
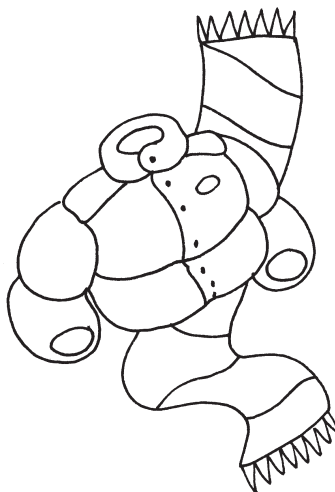
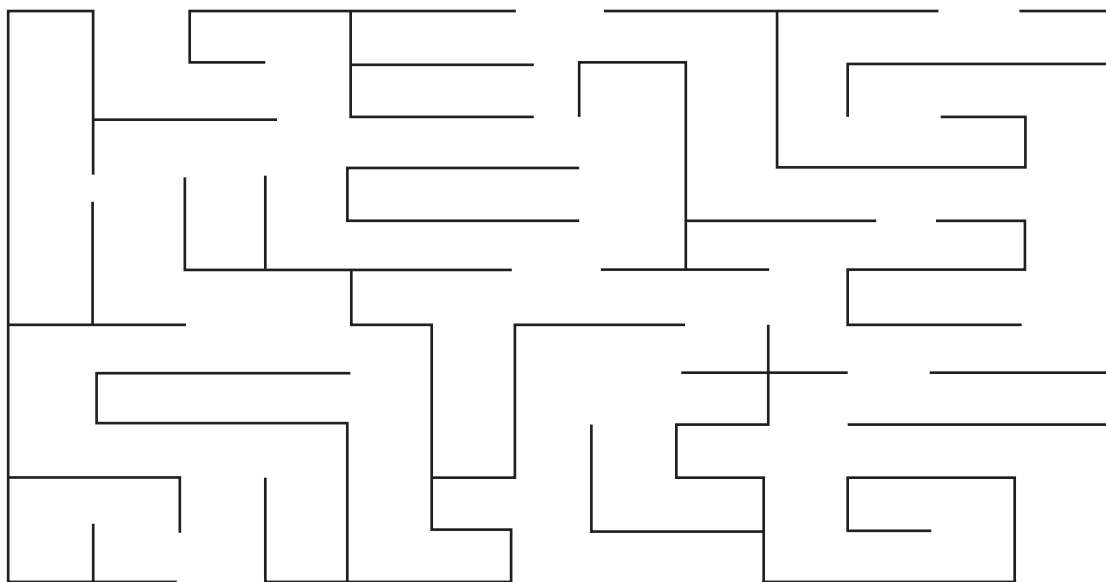
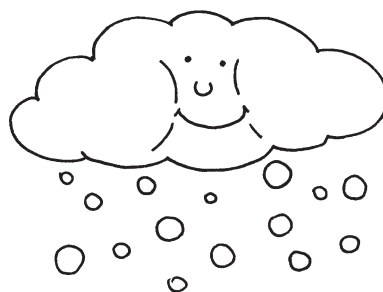
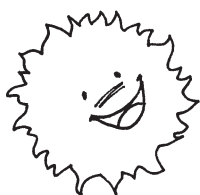
Quanno fa notte e 'o sole se ne scenne,
me vene quase 'na malincunia;
sotto 'a fenesta toia restarria
quanno fa notte e 'o sole se ne scenne.

Ma n'atu sole
cchiu' bello, oi ne'.

'O sole mio
sta 'nfronte a te!

1. IL TEMPO

- Che tempo fa? Traccia i percorsi e nomina gli indumenti adatti.



2. PIOVE

- Ripassa l'ombrello e coloralo.
Disegna quello che c'è SOPRA e quello che c'è SOTTO.



3. I NOMI DEI MESI

- Ripeti i nomi dei mesi. Metti i numeri dove mancano.



UNITÀ 9: PAROLE PER GIOCARE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Chi sono?

Sono fatine/sono folletti

Di che colore è il bosco?

Arancione/viola/rosso

Che cosa cantano?

Siamo le fatine del bosco arancione...

Siamo i folletti del bosco viola

Tocca a te!/Grande/piccolo

Numeri da 1 a 10

VOCABOLARIO

> stella	> mano	> braccio	> raggio	> folletto
> fatina	> stelle	> mani	> braccia	> raggi
> folletti	> fatine	> fragoline	> pecorelle	> fiorellini
> pesciolini	> rosa	> viola		

Progress indicator

- > Riconoscere il messaggio centrale di un testo
- > Recitare una filastrocca accompagnandola con i movimenti
- > Capire e recitare una poesia
- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Identificare personaggi e/o oggetti e collocarli nell'esatto ambiente
- > Usare gli aggettivi qualificativi grande/piccolo
- > Riconoscere e usare i numeri fino a 10
- > Riconoscere alcuni nomi alterati (diminutivo/vezzeggiativo)
- > Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Attività di reinvenzione originale e di manipolazione delle parole*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni sull'identità delle persone*.

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere l'idea centrale di brevi filastrocche e poesie.
- > *Communication, presentational mode*: recitare poesie o filastrocche in italiano.

Protagonisti

I bambini-amici insieme ad alcuni compagni di scuola.

Elementi del contesto

Il teatrino della scuola sul cui sfondo ci sono alberi di diverso colore, l'immagine del sole e della luna.

Situazione

I bambini con i loro compagni giocano nel teatrino della scuola vestiti da fatine e folletti.

Gioco in classe

L'insegnante invita i bambini a guardare l'immagine di apertura dell'Unità Didattica e a commentare l'illustrazione.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita gli alunni a osservare l'ambiente in cui sono inseriti i protagonisti-amici: il teatrino della scuola in un contesto fantasioso. Ciò significa che la fantasia deve entrare anche nel mondo della scuola. L'insegnante legge le parole del testo, animandole con i gesti e ritmandole con la voce. Invita i bambini a ripeterle più volte, poi chiede di spostare i banchi e di tenersi per mano per realizzare un girotondo e insegna loro i movimenti da fare mentre recitano la filastrocca: – Noi siamo le fate del bosco blu... parliamo alla luna... danziamo con i fiori...

Il girotondo può essere riproposto più volte.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce il plurale dei nomi: *fata/e, folletto/i, albero/i, fiore/i, pensiero/i, raggio/i*.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi presenti nella pagina e invita i bambini a contare quanti elementi dello stesso tipo sono presenti. L'insegnante dice il plurale della parola e i bambini lo ripetono. Dopo aver detto il plurale di tutti i nomi presenti nella pagina, l'insegnante divide la classe in fatine e folletti e chiede ai bambini di ripetere le parole che hanno imparato al singolare e al plurale.

CI SON TANTE FRAGOLINE

L'allegria filastrocca presentata può essere proposta per favorire la memorizzazione e l'acquisizione di una corretta intonazione e pronuncia dei vocaboli appresi.

La filastrocca presenta inoltre molti diminutivi/vezzeggiativi: *pecorella, fragolina, pesciolini*, può pertanto essere utilizzata dall'insegnante per consolidare la conoscenza e l'uso del nome alterato.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere e modificare il testo di brevi filastrocche e poesie.
- > *Communication, presentational mode*: recitare poesie o filastrocche in italiano.
- > *Cultures, practices*: partecipare a giochi e drammatizzazioni in italiano.
- > *Cultures, products*: conoscere brani di letteratura italiana per l'infanzia.
- > *Connections, interdisciplinary*: raccogliere informazioni riguardanti la cultura italiana ascoltando letture o registrazioni audiovisive (anche in lingua madre).
- > *Communities, school*: realizzare rappresentazioni e cantare canzoni in italiano per una recita scolastica.
- > *Communities, lifelong*: vedere e commentare film/cartoni animati in lingua italiana.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni: chi sono i personaggi in ciascuna vignetta? Di che colore sono gli alberi del bosco? Se si mettessero a danzare, che cosa canterebbero?

L'insegnante riprende la filastrocca "*Noi siamo le fate del bosco blu. Parliamo alla luna, giochiamo coi fiori. Siamo senza pensieri, vieni anche tu nel magico gioco dei raggi del sole.*" e modifica con i bambini i colori, in base alle tre vignette.

DIALOGO SUGGERITO

– Chi sono?

- *Sono fatine/sono folletti*
- *Di che colore è il bosco?*
- *Arancione/viola/rosso*
- *Che cosa cantano?*
- *Siamo le fatine del bosco arancione...*
- *Siamo i folletti del bosco viola.*

L'insegnante scrive il testo su un tabellone murale e invita i bambini a realizzare un girotondo con le nuove parole. Poi modifica il testo, reinventando il gioco, abbinando i movimenti... e lo fa recitare.

L'insegnante divide la classe in quattro gruppi: due di femmine (le fatine arancione e le fatine rosse) e due di maschi (i folletti viola e i folletti rossi): ciascun gruppo, a turno, recita e "danza" la filastrocca con la variante del proprio personaggio e del proprio colore.

L'insegnante a questo punto può organizzare una breve rappresentazione durante la quale i bambini si esibiscono vestiti da fate e da folletti, cantando e mimando le diverse versioni della canzoncina.

I vestiti possono essere di carta o anche solo rappresentati dal simbolo del colore.

Gli alunni devono essere coinvolti anche nella fase di preparazione della scenografia, con la realizzazione dei diversi boschi colorati: ciascun gruppo realizza un fondale (su grandi fogli di carta) con il bosco del colore che lo caratterizza, poi viene composta la scena.

LA FATA DAI CAPELLI TURCHINI

Una tra le più celebri "fate" di origine italiana è la Fata dai Capelli Turchini creata da Collodi* per la storia di Pinocchio.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: identificare personaggi e situazioni basandosi su descrizioni.

Istruzioni

L'illustrazione presenta due percorsi divisi in caselle, caratterizzate ciascuna da:

- > elementi di grandezza diversa (grande/piccolo),
- > un numero.

Nell'incrocio dei percorsi, gli elementi uguali ma di diversa grandezza si mescolano. Prima di proporre il gioco, l'insegnante assegna il segnaposto.

L'insegnante osserva prima di tutto con i bambini le caselle e descrive tutti gli elementi disegnati. Chiede di definire se sono grandi / piccoli e quanti sono.

Divide la classe in 2 squadre, una per percorso. Ad ogni casella il giocatore o la squadra devono dire ad esempio: *Una fragola piccola/grande*.

Si gioca a turno e si procede di casella in casella. Per conquistare la casella bisogna rispondere esattamente altrimenti si torna indietro. Vince chi per primo raggiunge l'ultima casella.

In seguito, l'insegnante ripropone il gioco, con modalità più complesse.

L'insegnante chiede ai bambini di definire il contenuto di ciascuna casella, usando una descrizione più articolata, poi sceglie un numero e i bambini devono indicare:

> il contenuto della casella di un percorso, utilizzando l'aggettivo grande,

> il contenuto della casella dell'altro percorso, utilizzando l'aggettivo piccolo,

> il nome degli elementi di entrambe le caselle, utilizzando anche il nome alterato.

Per esempio: *Tre pecore grandi. Tre pecore piccole. Tre pecore e tre pecorelle.*

Il gioco può proseguire in coppie.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LA BAMBOLA*

Il bambino deve individuare e colorare tutti gli oggetti "piccoli" della bambola. Mentre li dipinge dice il nome del colore che sta usando. Deve poi nominare gli oggetti, accompagnati dall'aggettivo grande o piccolo.

L'insegnante chiede anche di utilizzare il diminutivo corrispondente all'oggetto piccolo. La filastrocca può essere letta in classe e/o fatta imparare a memoria.

Il contenuto, permette l'acquisizione di nuovi vocaboli e nuove strutture linguistiche, oltre al consolidamento delle competenze fin qui sviluppate.

2. SCHEDA DI LAVORO: LA MIA CASETTA*

Il bambino deve disegnare l'arredo della casa, completando le illustrazioni.

Poi dipinge il disegno, nominando i colori utilizzati.

L'insegnante chiede al bambino di dire il nome degli oggetti, dicendo se è grande o piccolo e utilizzando il diminutivo corrispondente all'oggetto piccolo.

Anche in questa scheda c'è una filastrocca che può essere letta in classe e/o fatta imparare a memoria. L'insegnante spiega che il termine *casetta* è un nome "speciale" (vezzeggiativo). L'equivalente diminutivo è *casina*, ma in italiano non è molto frequente.

3. SCHEDA DI LAVORO: PER FARE POESIA*

Il bambino deve riconoscere la lettera iniziale, trovare la parola italiana che comincia con tale lettera, scegliendola tra quelle elencate a fianco, scrivere la parola nell'apposito spazio.

L'attività comprende la lettura della poesia così completata.

L'insegnante spiega ai bambini che si tratta di una poesia nella quale è contenuto un gioco con le parole: la parola viene scomposta in lettere, ognuna delle quali è l'inizio di un'altra parola.

Verifica

Gli alunni osservano con attenzione ogni insieme e lo "leggono", costruendo una frase completa che contenga:

> il nome degli elementi raffigurati,

> il loro colore,

> il loro numero,

Per esempio: *Quattro pesci blu.*

Devono poi leggere le frasi e segnare quindi se è vera.

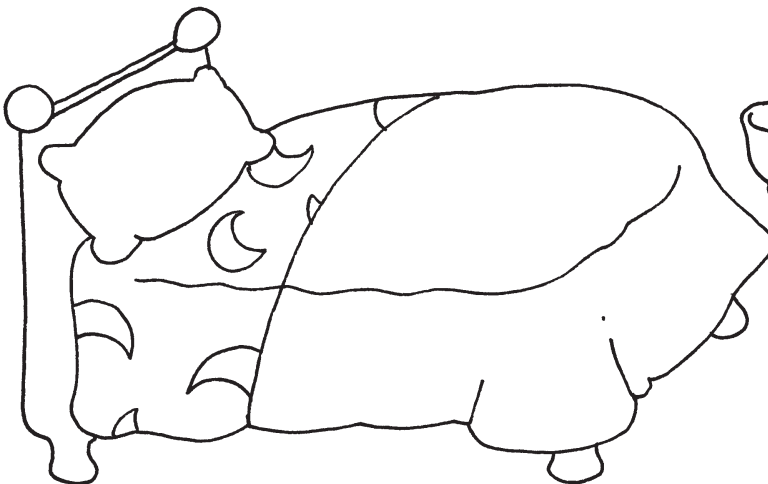
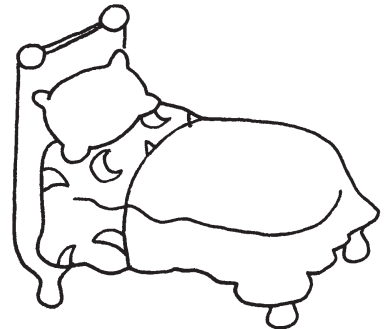
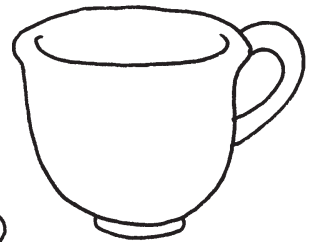
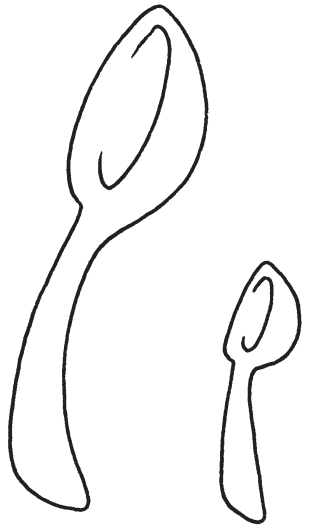
A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

1. LA BAMBOLA

- Colora tutte le cose piccole della bambola.

La mia bambina ha una bambola,
e la sua bambola ha tutto,
perfino altre bamboline
più piccoline,
anche loro con le loro tazzine,
posatine e piattini,
e anche lettini.
E questa è una storiella divertente.

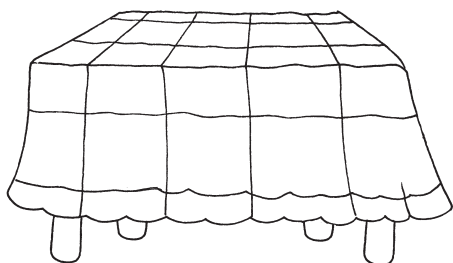
Gianni Rodari



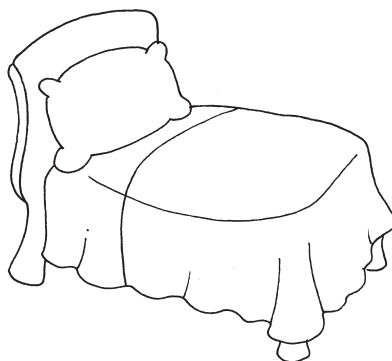
2. LA MIA CASETTA

- Completa le stanze con le cose che mancano e poi colora.

cucina



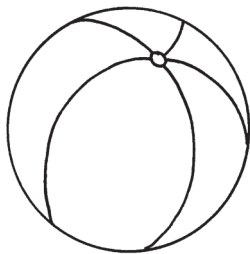
camera



La mia casetta va bene per me,
ma se venite ci stiamo anche in tre.
C'è un solo tavolo, c'è un solo letto,
però se venite vi aspetto.

3. PER FARE POESIA

- Riconosci la lettera iniziale.



PALLA

Per fare la POESIA

si prende una **P**

come

poi si prende una **O**

come

poi si prende una **E**

come

poi si prende una **S**

come

poi si prende una **I**

come

poi si prende una **A**

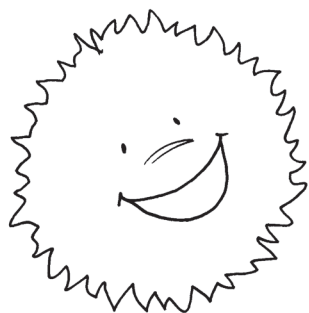
come

poi si mettono insieme
senza noia, senza fretta.

Roberto Piumini



ERBA



SOLE



OMBRELLO



ANATRA



IPPOPOTAMO

UNITÀ 10: IL MIO CORPO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Chi sei?	Che cosa fai? Come?	Che cos'è?	Dove si trova?
A che cosa serve?	È... di...	Che cosa manca?	Manca/mancano
vicino/lontano	dentro/fuori	sopra/sotto	Sei sotto!

VOCABOLARIO

> corpo	> gamba	> piede	> mano	> braccio	> testa	> viso
> occhio	> bocca	> fronte	> orecchio	> naso	> capelli	> collo
> fiume	> ponte	> siepe	> foresta	> nasino	> occhietti	
> bocchina/boccuccia	> correre/camminare				> saltare dentro/fuori	
> salire sopra.../scendere	> passare sotto/davanti/dietro				> rotolare/strisciare	
> gennaio	> febbraio	> marzo	> aprile	> maggio	> giugno	> luglio
> agosto	> settembre	> ottobre	> novembre	> dicembre		

Progress indicator

Riconoscere il messaggio centrale di un testo

Capire e recitare una filastrocca/una poesia

Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte

Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play

Identificare le parti essenziali del corpo umano e del viso

Usare gli INDICATORI spaziali: *vicino/lontano, dentro/fuori, sopra/sotto*

Esprimere l'idea di mancanza

Descrivere semplici azioni con i verbi di movimento

Riconoscere alcuni nomi alterati (diminutivo/vezzeggiativo)

Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre

Operare semplici collegamenti interdisciplinari

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Nomenclatura relativa al corpo umano e verbi che esprimono movimento.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Utilizzare espressioni di valutazione relative all'idea di mancanza (Che cosa c'è? Che cosa manca?), chiedere informazioni su persone e oggetti.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere brevi descrizioni di attività ben conosciute.
- > *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali semplici circa attività quotidiane.

Protagonisti

I bambini-amici insieme ad alcuni compagni di scuola.

Elementi del contesto

Alcuni attrezzi e arredi sportivi tipici delle palestre che richiamano altri elementi: ponte sul fiume, fiori, alberi.

Situazione

I bambini eseguono un “percorso ad ostacoli” con i compagni nella palestra della scuola.

Gioco in classe

L'insegnante crea insieme ai bambini l'ambiente adatto per il gioco motorio.

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede ai bambini di disporre gli arredi dell'aula e il materiale in modo da realizzare il percorso necessario al gioco. Se nella scuola è presente un ambiente adatto allo scopo, conduce i bambini nello spazio apposito. Invita i bambini ad osservare il percorso, a indicare le azioni che servono per superare gli ostacoli e a elencare le parti del corpo coinvolte nell'attività. L'insegnante spiega ai bambini le azioni da compiere: correre/camminare, saltare dentro/fuori, salire sopra... A questo punto ciascun alunno realizza il percorso. Mentre un bambino esegue le diverse azioni, gli altri descrivono ciò che sta facendo. L'insegnante fa comprendere ai bambini che conoscere e saper ascoltare il proprio corpo è importante per riconoscere i suoi bisogni; esprimere agli altri queste necessità permette l'aiuto reciproco.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante approfondisce la nomenclatura relativa al corpo (braccia, gambe, mani...) e fornisce vocaboli che indicano le azioni del correre, saltare, rotolare...

Attività lessicale

L'insegnante chiede ai bambini di osservare l'illustrazione e i nomi presenti nella pagina del Vocabolario. Poi chiama uno di loro e indica una parte del suo corpo. I compagni dicono di quale parte si tratta. A questo punto l'insegnante indica le parti del viso e i bambini le nominano. L'attività può essere sviluppata in modo inverso. Dopo aver elencato tutte le parole contenute nel testo, l'insegnante divide la classe in due gruppi: Le guardie del corpo e I vigili del viso. Uno dei bambini del primo gruppo indica una parte del corpo di un compagno; gli alunni del secondo gruppo la devono nominare. Ogni risposta corretta vale un punto. È il turno della squadra avversaria. L'argomento è il viso. Vince la squadra che ha totalizzato più punti in un tempo stabilito. Il gioco può essere ripetuto invertendo i ruoli delle squadre. A conclusione dell'attività l'insegnante può proporre un momento di approfondimento interdisciplinare e di ricerca riguardante le diverse parti del corpo e le loro funzioni. A sostegno dell'attività possono essere utilizzate letture e video. L'insegnante può proporre ai bambini di disegnare le attività sportive che fanno parte della loro quotidianità, evidenziando lo sport che preferiscono.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere brevi descrizioni di attività ben conosciute.
- > *Communication, presentational mode*: recitare poesie o filastrocche in italiano.
- > *Cultures, practices*: partecipare a giochi e drammatizzazioni in italiano.
- > *Connections, intradisciplinary*: ascoltare e imparare filastrocche in italiano.

Il gioco dei ruoli

I disegni delle tre vignette della pagina di drammatizzazione aiutano i bambini a riconoscere le azioni e a descriverle con precisione.

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni:

- > chi sono i bambini illustrati in ciascuna vignetta?
- > di quale animale indossano la maschera?
- > che cosa stanno facendo?
- > quali parti del corpo sono coinvolte in questa azione?

DIALOGO SUGGERITO

– *Chi sei?*

– *Sono l'elefante / la formica.*

– *Che cosa fai?*

– *Corro / ballo / salgo...*

– *Come?*

– *Con le braccia / con le gambe...*

Quando i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni che riguardano le azioni e con i nomi delle parti del corpo, l'insegnante divide gli alunni in coppie: devono interpretare il dialogo, come se fossero i bambini rappresentati nelle vignette.

Devono poi drammatizzare la situazione davanti alla classe.

MAI FINITA

L'insegnante può utilizzare la filastrocca "Mai finita", dove le azioni dei personaggi sono descritte in terza persona.

L'insegnante, dopo aver letto e spiegato la filastrocca, chiede ai bambini di memorizzarla.

Quindi invita due bambini a interpretare i ruoli dell'elefante e della formica (magari indossando piccole maschere di carta, come nell'illustrazione): i due bambini mimano le azioni, mentre i compagni recitano la filastrocca in coro.

La drammatizzazione viene ripetuta, per permettere a tutti i bambini di partecipare all'attività di mimo.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: identificare la corretta posizione logica degli oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

L'illustrazione presenta un puzzle a cui mancano quattro tessere, che devono essere posizionate al posto giusto.

L'insegnante mostra ai bambini il puzzle e chiede: *Che cosa manca?*

I bambini nominano la parte mancante, costruendo la frase completa: per esempio *Manca un piede*.

L'insegnante poi divide i bambini in coppia, invitandoli a continuare il gioco.

A conclusione del gioco, ripropone l'attività secondo modalità più complesse.

L'insegnante indica un particolare della figura e li invita a nominarla correttamente.

> *Che cos'è?*

> *Dove si trova?*

> *A che cosa serve?*

I bambini devono usare gli INDICATORI spaziali sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori per indicare la posizione, e devono usare il verbo all'infinito per descrivere la funzione (per esempio Il naso è sopra la bocca. Serve per respirare).

Dopo aver giocato in classe i bambini giocheranno in coppie nello stesso modo.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: UN PERCORSO*

Il bambino "legge" il percorso raffigurato, indica le azioni necessarie per superare ciascun ostacolo, scegliendole tra quelle elencate e scrive il numero corrispondente.

Al termine dipinge il disegno, nominando i colori utilizzati.

L'insegnante chiede anche di spiegare l'attività svolta e di dire il nome degli oggetti che sono stati usati per gli ostacoli.

2. SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA SI FA?*

Il bambino deve completare le frasi, trascrivendo nell'apposito spazio il verbo che indica l'azione necessaria.

Poi colora il disegno, nominando i colori utilizzati.

Il bambino deve anche dire il nome degli oggetti disegnati.

3. SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA MANCA?*

La scheda contiene una proposta di arricchimento lessicale.

I due disegni rappresentano: la sagoma di un cavallo e quella di un uccello.

Le diverse parti del corpo degli animali sono indicate nei cartellini.

Si devono collegare con una freccia i cartellini alla parte del corpo adatta.

L'insegnante legge e spiega ai bambini il significato dei nuovi vocaboli.

Invita poi gli alunni a identificare la parte del corpo di ciascun animale alla parte equivalente del corpo umano.

Un ulteriore sviluppo consiste nel dare l'indicazione della funzione e l'elemento nominato, per esempio *Le ali dell'uccello servono per volare.*

La scheda consolida la funzione linguistica che esprime la mancanza: *Che cosa manca? Manca/mancano...*

Verifica

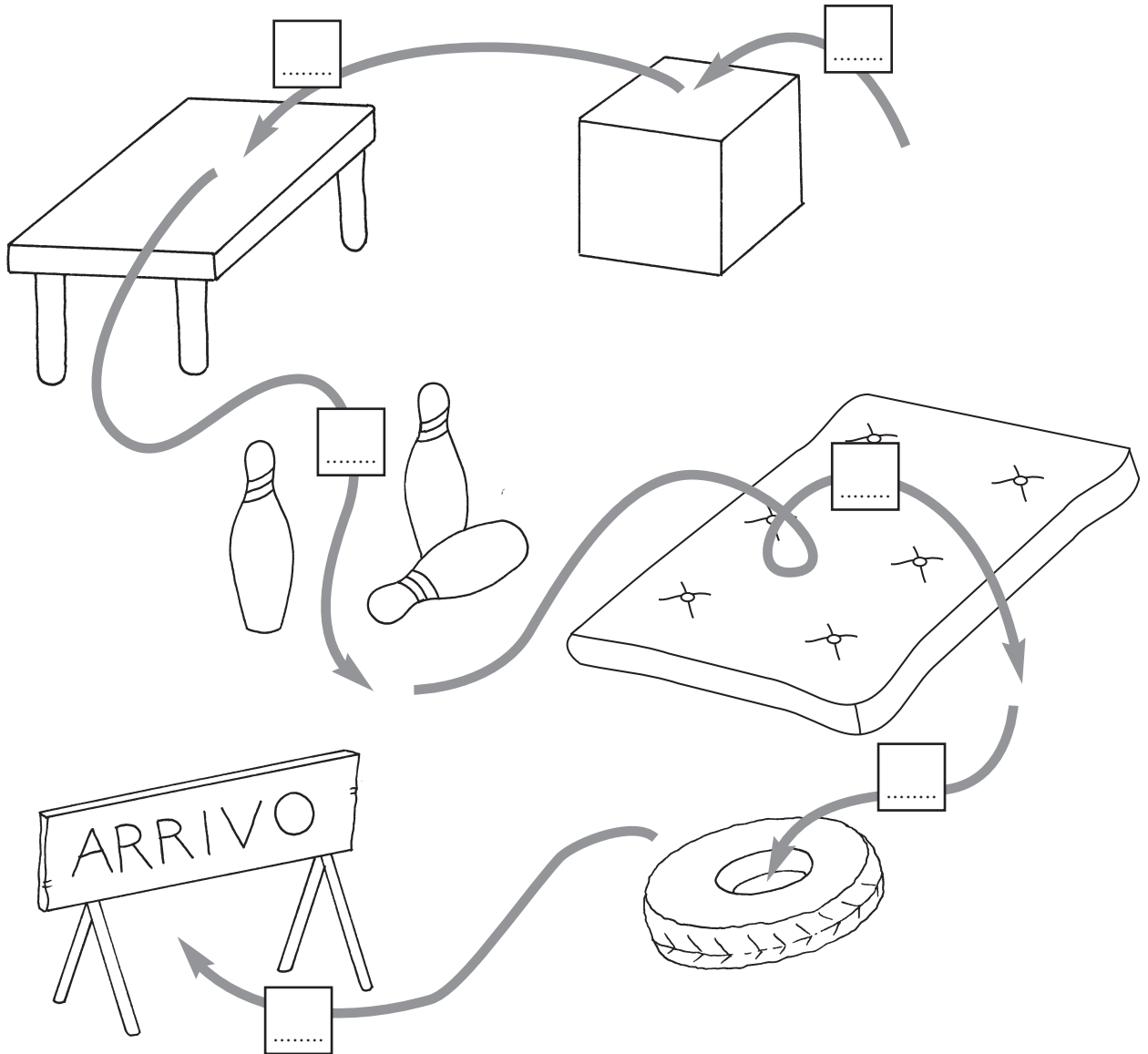
I bambini devono “leggere” l’immagine illustrata e scegliere la parola scritta corrispondente. Osservano con attenzione l’illustrazione e indicano il nome, colorando la casella corrispondente alla corretta scrittura.

Devono poi leggere anche il nome contenuto nell’altra casella.

A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

1. UN PERCORSO

- “Leggi” il disegno e spiega che cosa “dicono” le frecce.



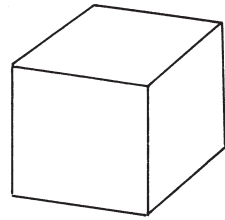
- | | | | | | |
|---|------------------|---|---------------|---|------------|
| 1 | passare in mezzo | 2 | rotolare su | 3 | saltare su |
| 4 | passare sotto | 5 | passare sopra | 6 | entrare |

2. CHE COSA SI FA?

- Completa con le parole adatte.

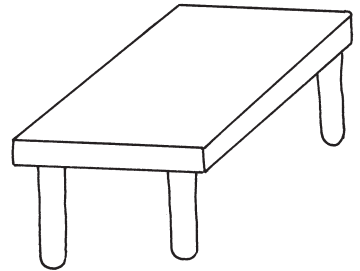
1

..... sul



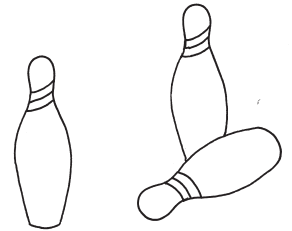
2

..... sopra al



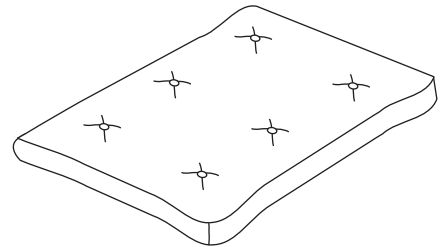
3

..... in mezzo ai



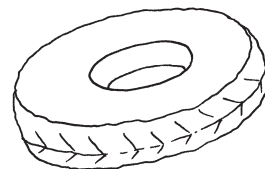
4

..... sul



5

..... nel



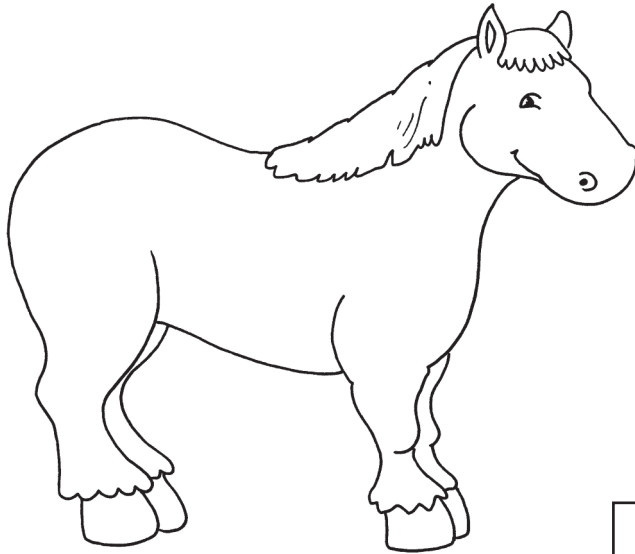
6

..... sotto al



3. CHE COSA MANCA?

- Associa il nome al particolare, trova ciò che manca e completa i disegni.

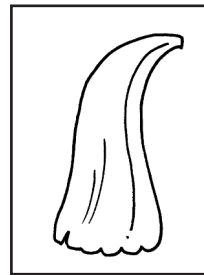
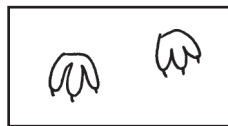


zoccolo

coda

muso

criniera

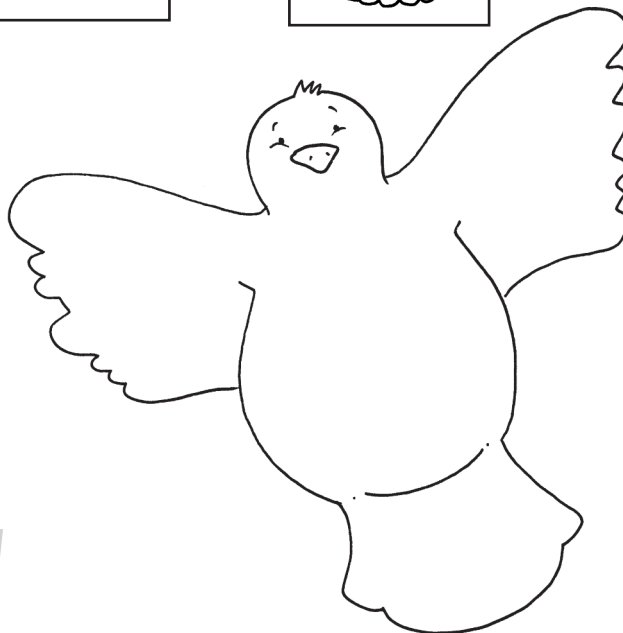


zampe

coda

becco

ali



GIOCHIAMO INSIEME: UN ANNO INTERO

Il gioco si svolge online anche se ogni insegnante potrà realizzarlo in classe in base alle sue necessità e al livello di competenza dei suoi alunni.

Si consiglia di giocare con due giocatori o due squadre utilizzando i segnaposto a disposizione.

Si procede di mese in mese e si gioca a turno in modo che tutti i giocatori completino il percorso.

Ciascun giocatore dispone anche di un colonnino segnapunti.

Vince il gioco il giocatore o la squadra che totalizza il maggior punteggio.

Regolamento

> Il giocatore n.1 posiziona il suo segnaposto sul mese di Gennaio e per conquistarlo deve:

> leggere il nome esatto del mese e dire a quale stagione appartiene

> scegliere un personaggio e descriverlo.

Il giocatore, a questo punto, deve cercare di guadagnare dei punti, quindi clicca sul pulsante DOMANDE e risponde.

Se non risponde zero punti, se risponde correttamente acquisisce un punto che potrà riportare nel suo colonnino di punteggio nel mese.

> Il giocatore n.2 procede in modo analogo fino a completare il giro dell'anno.

DOMANDE

Che mese sarà tra un mese?

che mese sarà tra tre mesi?

Che mese era un mese fa?

Che mese era tre mesi fa?

Quanti mesi mancano alla fine dell'anno?

Che mese sarà tra due mesi?

Che mese sarà tra un anno?

Che mese era due mesi fa?

Che mese era un anno fa?

Da quanto mesi è iniziato l'anno?

Vince il gioco il giocatore o la squadra che totalizza più punti. Scrivere il totale del punteggio raggiunto nella casella apposta.

Con questo gioco l'insegnante può decidere il livello di difficoltà da applicare e offre agli alunni la possibilità di :

> ricordare i colori

> descrivere

> contare

> arricchire il lessico

> sviluppare la logica

UNITÀ 11: A TAVOLA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

A tavola! È pronto!

Che cosa preferisci?

Buon appetito!

Sono goloso di...

Sì, grazie!/No, grazie!

Che cosa c'è di buono?

Preferisco...

Mi piace (molto)/Non mi piace (affatto)...

Vuoi...?

VOCABOLARIO

> bottiglia d'acqua

> bicchiere

> forchetta

> cucchiaio

> cucchiaino

> coltello

> piatti

> tovaglioli

> tovaglia

> cestino

> pane

> risotto

> pollo

> insalata

> carrello

> vassoio

> mela

> pera

> banana

> torta

Progress indicator

> Riconoscere il messaggio centrale di un testo

> Capire e recitare una filastrocca/una poesia

> Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte

> Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play

> Conoscere il nome delle stoviglie in tavola

> Esprimere gradimento/preferenza (mi piace/non mi piace)

> Numerare da 1 a 10

> Operare semplici confronti interculturali e interdisciplinari

> Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *forme comunicative, nomenclatura e strutture linguistiche relative al cibo e agli alimenti.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Utilizzare espressioni di gradimento/preferenza, formule di cortesia utilizzate per offrire, accettare o rifiutare.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: esprimere gradimento o preferenza riguardo ai cibi
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, presentational mode*: fornire informazioni circa le proprie abitudini e preferenze.

Protagonisti

Paolo, Sara e Luca con i loro genitori.

Elementi del contesto

Elementi che in Italia vengono predisposti per il pranzo: una bottiglia d'acqua, bicchieri, forchetta, spaghetti, pollo arrosto...

Situazione

La famiglia è nella sala da pranzo. La tavola è apparecchiata. La mamma e il papà servono il cibo.

Gioco in classe

L'insegnante porta le carte da gioco* che rappresentano alcuni cibi da colorare.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i bambini a osservare la situazione comunicativa illustrata. Chiede loro di identificare i cibi e le stoviglie rappresentati e li invita a esprimere i propri gusti e preferenze alimentari. A questo punto passa tra i banchi e chiede a ciascun alunno di pescare una delle carte. Il bambino guarda la carta pescata, nomina il cibo rappresentato e indica se gli piace o no. Se il cibo "pescato" non è di suo gradimento, prende un'altra carta, riformulando la nuova comunicazione. Dopo che tutti i bambini hanno ricevuto la loro carta, l'insegnante li fa lavorare in coppia. Ciascun bambino offre il proprio "cibo" al compagno che a sua volta risponde se accetta o rifiuta l'offerta con una formula di cortesia (Vuoi la mela? Sì, grazie: mi piace./ No grazie: non mi piace.). Al termine i bambini dipingono la propria carta, nominano i colori utilizzati e la ripongono nel cestino. Prima che inizi il gioco l'insegnante spiega che ogni cultura ha la sua usanza. I bambini

esprimono le loro osservazioni a riguardo e operano confronti con le proprie abitudini e l'alimentazione abituale.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli relativi agli alimenti rappresentati nella situazione comunicativa (pollo, pane, insalata, spaghetti ...); alle stoviglie utilizzate per preparare la tavola (piatto, forchetta, coltello ...) e agli accessori (tovaglia, cestino, bicchiere ...).

Attività lessicale

L'insegnante chiede di osservare attentamente tutti gli elementi utilizzati per preparare la tavola e il pranzo e insieme agli alunni cerca di classificarli secondo le loro funzioni: cibi, stoviglie, accessori, ponendo le domande "È un alimento?" "A cosa serve? È un contenitore o uno strumento che serve per poter mangiare?". L'attività lessicale può essere ampliata e approfondita proponendo le seguenti attività:

- l'insegnante nomina uno dei cibi, e i bambini rispondono indicando quali stoviglie o accessori sono associati a quel cibo (come contenitori o come strumenti per poterlo mangiare). L'attività viene quindi riproposta scambiando richiesta e risposta: l'insegnante nomina uno degli elementi e i bambini indicano quale o quali cibi possono esservi associati.
- l'insegnante può proporre un'attività di ricerca riguardante gli alimenti: le proprietà, l'origine (vegetale o animale), le caratteristiche nutritive... Questo lavoro può essere svolto in stretta connessione con la disciplina delle Scienze naturali.
- l'insegnante propone semplici letture riguardanti prodotti regionali (formaggi, insaccati, frutta, dolci...) e chiede ai bambini di condividere le loro impressioni e riflessioni sull'argomento.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, presentational mode*: fornire informazioni circa abitudini e preferenze.
- > *Cultures, practices*: partecipare a giochi e drammatizzazioni in lingua italiana.
- > *Communities, school*: preparare e offrire piatti tipici italiani durante una gita scolastica.
- > *Communities, lifelong*: preparare e mangiare cibi italiani.

Il gioco dei ruoli

L'illustrazione aiuta i bambini a riconoscere la situazione e a descriverla con precisione:

- > che cosa stanno facendo i nostri amici?
- > che cosa c'è sulla tavola?
- > che cosa fa la mamma?
- > che cosa dice?
- > che cosa fa il papà?
- > che cosa dice?

DIALOGO SUGGERITO

- *A tavola! È pronto!*
- *Che cosa c'è di buono?*
- *Vuoi gli spaghetti?*

- Sì / No, grazie! Mi piacciono/Non mi piacciono.
- Vuoi il pollo?
- Sì grazie! / No, grazie! Non mangio carne.
- Quale frutto preferisci?
- Preferisco la mela/pera/banana.
- Buon appetito!
- Grazie! Altrettanto.

Quando gli alunni hanno acquisito familiarità con le funzioni linguistiche e con i nomi del cibo, l'insegnante li divide in piccoli gruppi di 4/5 bambini ciascuno: devono interpretare il dialogo, come se fossero la famiglia dell'illustrazione.

I bambini devono interpretare il dialogo e drammatizzare la situazione davanti alla classe. L'insegnante può proporre ai bambini la realizzazione di un pranzo italiano, utilizzando come modello quello proposto nella situazione illustrata. L'occasione può essere offerta da una festa alla quale intervengono anche genitori e parenti.

Si suggerisce all'insegnante un piatto tipico italiano: Il risotto alla milanese*.

VOLTA LA CARTA

Per rendere l'acquisizione dei vocaboli più giocosa e divertente, l'insegnante può utilizzare la filastrocca proposta.

Dopo aver letto e spiegato agli alunni il significato del testo, chiede loro di memorizzarlo.

Recupera le carte illustrate, utilizzate nel gioco in classe d'apertura e invita i bambini a disporsi in cerchio e a utilizzare la filastrocca come "conta": l'insegnante inizia il giro, fermandosi al bambino che viene indicato dalla parola "dono". Chiede al bambino di "voltare" una carta, pescandola dal cestello: il bambino nomina il cibo ricevuto in dono (per esempio *È il pollo*); indica se vuole tenere la carta o cambiarla, esprimendo in questo caso la propria preferenza per un cibo alternativo (per esempio *Mi piace. / Non mi piace; preferisco l'insalata.*).

Per avere il diritto di tenere o cambiare la carta deve indicare le stoviglie corrispondenti (per esempio *Mangio l'insalata nel piatto con la forchetta*).

Si ripete la conta e il gioco ricomincia fino a che tutti i bambini hanno avuto in "dono" una carta di loro gradimento, che possono conservare.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: identificare personaggi e situazioni basandosi su descrizioni.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare la corretta posizione logica degli oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

Vedi i bambini-protagonisti che dimostrano gradimento, approvazione o disgusto di fronte a un cibo. L'insegnante mostra ai bambini le situazioni e invita gli alunni a identificare quali espressioni del volto dei protagonisti indicano gradimento e quali invece disgusto.

Spiega che, quando una persona gradisce molto qualcosa, in italiano si dice che è goloso di quel cibo.

L'insegnante invita i bambini a nominare il protagonista della vignetta (per esempio *Paolo*), poi chiede: *Paolo è goloso di... (cibo)?*

I bambini devono rispondere, formulando la frase completa: *Paolo è goloso di.../ Paolo non è goloso di...*, fornendo così l'occasione per un consolidamento dei vocaboli appresi nel corso dell'Unità. Dopo una prima fase di interazione collettiva, l'insegnante divide i bambini in coppie e li invita a continuare il gioco.

L'insegnante, in un secondo momento, chiede ai bambini di osservare le diverse espressioni dei protagonisti, e li invita a descriverle, utilizzando le espressioni:

– *A ... piace ...* – *A ... piace molto ...*

– *A ... non piace ...* – *A ... non piace proprio ...*

I bambini devono usare gli avverbi *molto* (nella frase affermativa) / *affatto* (nella frase negativa), che vengono introdotti qui per la prima volta.

Si suggerisce di confrontare tra la costruzione dell'espressione italiana con quella inglese corrispondente.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: TI PIACE?*

Il bambino deve indicare negli appositi spazi il proprio "indice di gradimento", riportando l'apposito simbolo.

Poi colora i disegni, nominando i colori utilizzati e deve esprimere al bambino la frase corrispondente: "Mi piace o non mi piace la pera".

2. SCHEDA DI LAVORO: PAROLE IN TAVOLA*

Il bambino deve ripassare le parole, leggerle e colorare i disegni.

Mentre dipinge il disegno, nomina i colori usati.

Questa è una opportunità di arricchimento lessicale, in quanto alcune delle parole raffigurate non compaiono nel testo dell'Unità Didattica.

3. SCHEDA DI LAVORO: PAROLE DAL MONDO*

Questa scheda contiene un arricchimento lessicale.

I disegni presentano cibi che non hanno nomi italiani: il bambino li deve identificare e ne deve scrivere il loro nome.

L'insegnante può favorire un dialogo tra i bambini, circa le caratteristiche dei cibi.

Le osservazioni aprono al confronto interculturale e interdisciplinare.

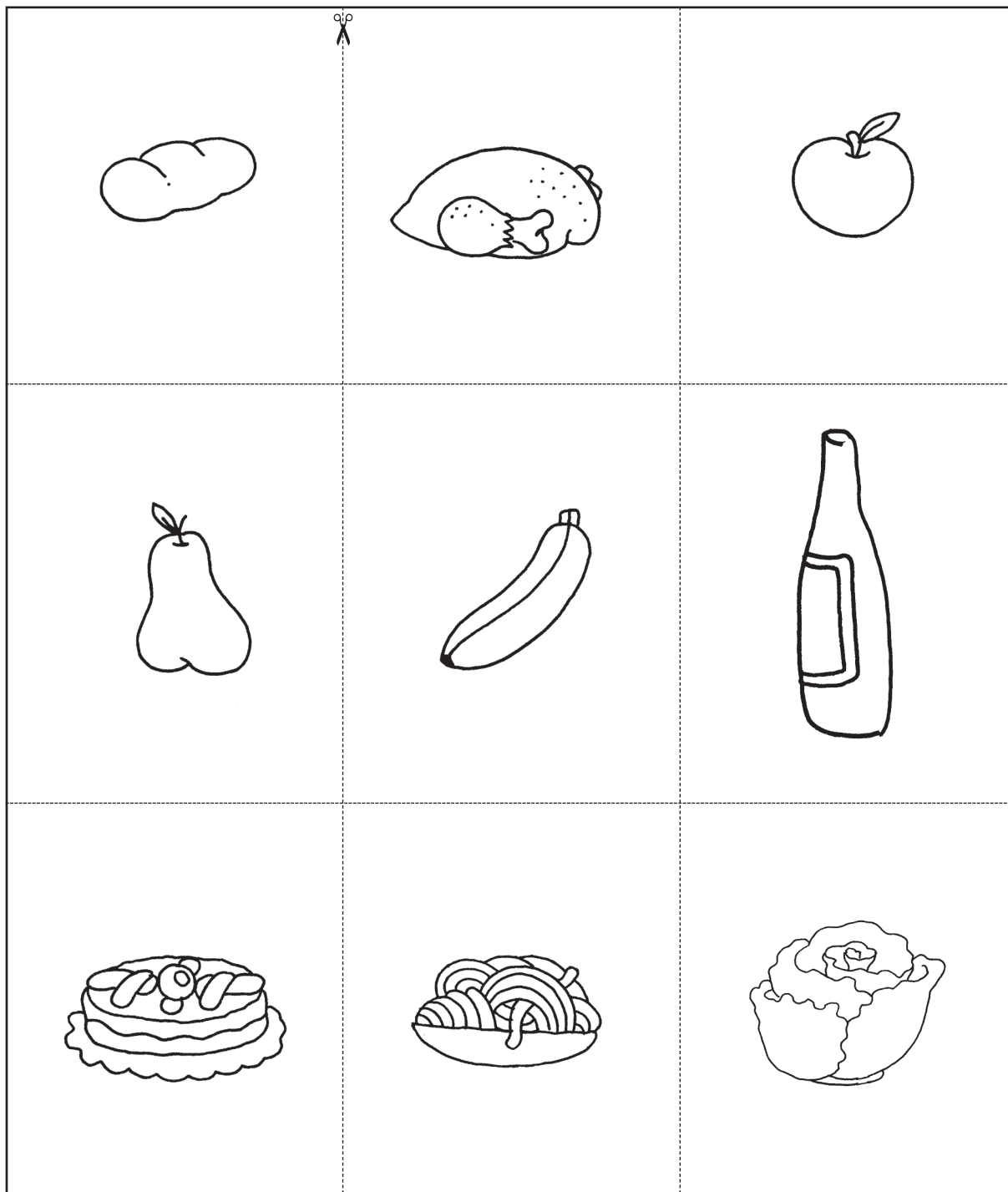
Verifica

La verifica chiede di far corrispondere a ogni elemento, l'esatto contenitore.

Si deve quindi eseguire la corretta associazione, indicando il nome del cibo e del contenitore corrispondente.

Gli alunni devono formulare correttamente la frase, per esempio: *Il pane va dentro il cestino*, usando gli INDICATORI spaziali: *dentro/sopra*, che già conoscono. A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

CARTE DA GIOCO



Approfondimenti culturali

IL RISOTTO ALLA MILANESE

Dosi per 4 persone

350 gr di riso

80 gr di burro

1 cipolla

1 bustina di zafferano

1 bicchiere di vino bianco secco

5 cucchiaini di formaggio parmigiano grattugiato

40 gr di salsiccia fresca

1 litro di brodo di manzo

sale

Esecuzione

Tritate la cipolla molto finemente, deve imbiondire nel burro che avete messo in una casseruola.

Mettete anche la salsiccia. Quando tutto sarà ben dorato, aggiungete il riso e giratelo per un paio di minuti con un cucchiaino di legno; aggiungete quindi un mestolo di brodo e girate continuamente e lentamente, aspettando che si asciughi. Aggiungete allora il vino e fatelo evaporare.

Continuate a mescolare e ad aggiungere il brodo, sempre a fuoco vivo e recipiente scoperto.

Quando manca poco meno di un minuto, mettete lo zafferano.

Il risotto deve risultare leggermente al dente e non completamente asciutto.

Spegnete il fuoco, aggiungete una noce di burro; lasciate riposare per un minuto, cospargete con il formaggio grattugiato e, finalmente e felicemente, servite.



1. TI PIACE?

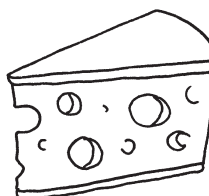
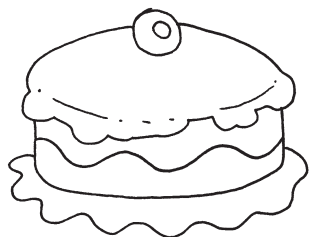
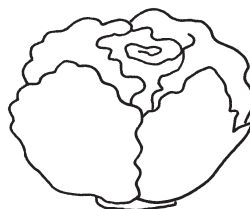
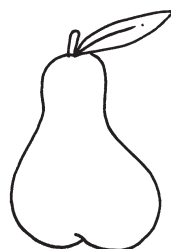
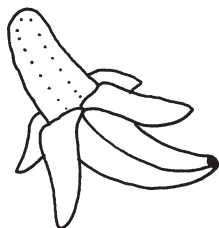
- Disegna negli spazi bianchi   e colora.



MI PIACE

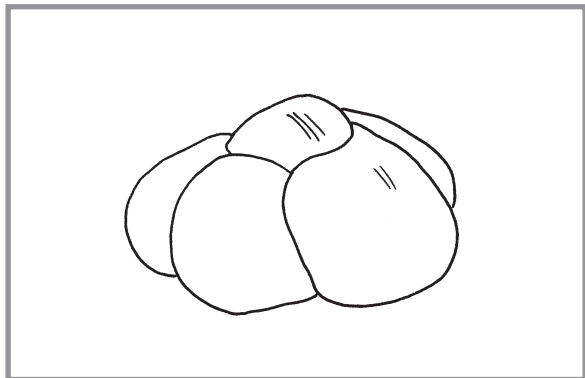


NON MI PIACE

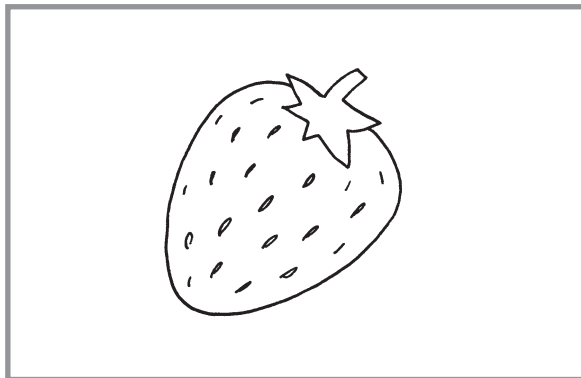


2. PAROLE IN TAVOLA

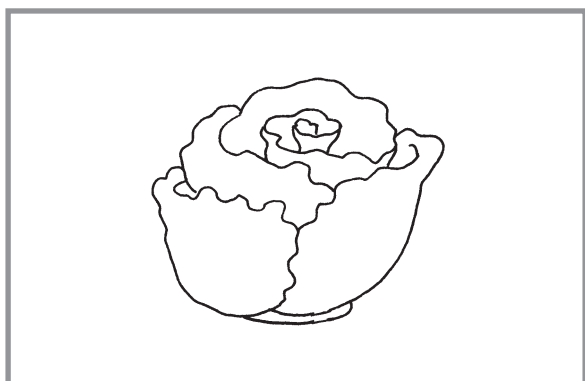
- Ripassa le parole. Leggi e colora.



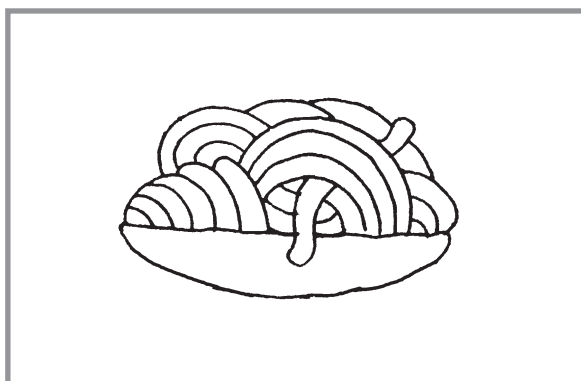
PANE



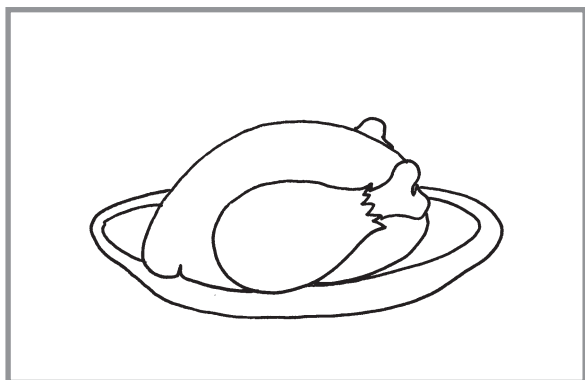
FRAGOLA



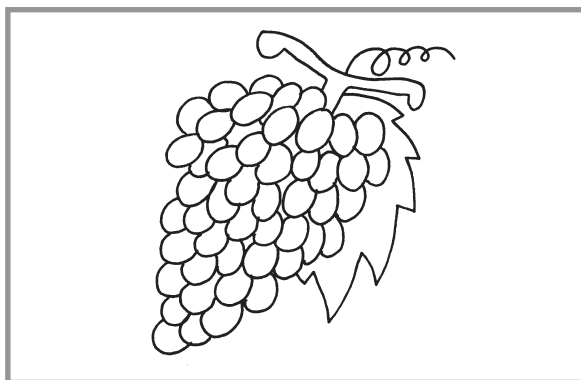
INSALATA



SPAGHETTI



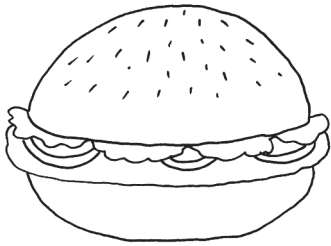
POLLO



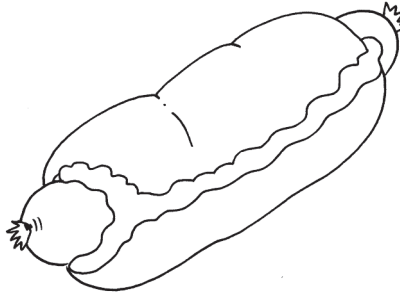
UVA

3. PAROLE DAL MONDO

- Scrivi il nome di questi cibi.



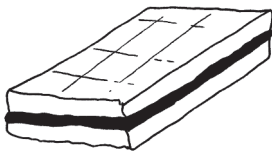
.....



.....



.....



.....



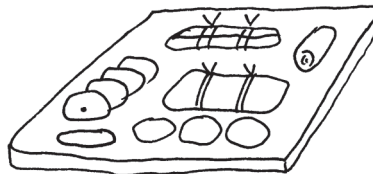
.....



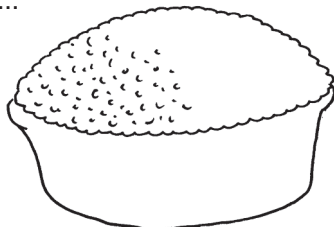
.....



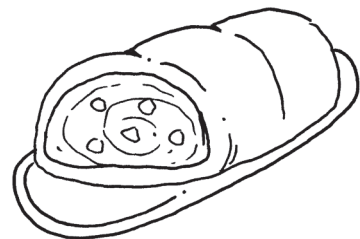
.....



.....



.....



.....

UNITÀ 12: LA TELEVISIONE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Dov'è...?	Che cosa fa?	Che cosa vede?
Vede... (oggetti con: numero, colore, INDICATORI spaziali)		
Come è?	Felice/goloso/stanco...	
Perché?	Perché a... piace.../non piace...	
Dove va...?		
Che programma trasmette la televisione?		
sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori		

VOCABOLARIO

> televisione	> lampadario	> scala	> soffitto	> parete
> pavimento	> mensola	> computer	> tappeto	> tavolino
> letto	> frigorifero	> lavandino	> antenna	> telecomando
> tastò	> schermo	> film	> pubblicità	> cartoni animati
> giochi	> ippopotamo	> divertente	> noioso	> interessante
> quiz a premi				

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Conoscere la nomenclatura relativa alla televisione
- > Usare gli INDICATORI spaziali: *dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano*
- > Esprimere gradimento/preferenza (*mi piace/non mi piace*)
- > Operare semplici confronti interculturali e interdisciplinari
- > Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Riconoscere un prestito linguistico
- > Scrivere risposte e completare frasi

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Immaginario e creatività*.

> Argomento: *Nomenclatura relativa ai diversi ambienti della casa e agli strumenti in uso per le trasmissioni radiotelevisive*.

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Utilizzare espressioni di gradimento/preferenza*.

Obiettivi

Communication, interpersonal mode: dare e seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo; scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.

Communication, interpretive mode: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana; identificare oggetti del proprio ambiente in relazione ad una situazione data.

Communication, presentational mode: fornire informazioni circa le proprie abitudini e preferenze.

Protagonisti

Paolo, Sara, Luca con Maria; il gatto Fufi e il cane Fido.

Elementi del contesto

Un lampadario, una mensola con un computer, un quadro, un divano...

Situazione

Paolo, Sara, Luca e Maria sono nel salotto. I bambini guardano un programma televisivo di cartoni animati.

Gioco in classe

L'insegnante prepara il televisore di cartone e le carte schermo* da colorare.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita gli alunni a osservare la situazione comunicativa illustrata. Chiede loro di descrivere ciò che vedono, nominando gli oggetti di cui conoscono il nome. Poi invita i bambini a considerare che cosa stanno facendo Paolo, Sara, Luca e Maria. L'insegnante divide i bambini in tre gruppi. Due bambini di ogni gruppo, a turno, ricevono due carte-schermo: una rappresenta lo stato d'animo di Paperotto, l'altra raffigura una sua azione. I bambini mimano, alternandosi, dentro il televisore di cartone. La squadra che indovina per prima l'azione e lo stato d'animo in italiano conquista un punto. Al termine i bambini dipingono le carte-schermo, nominano i colori utilizzati e la ripongono in una busta. Prima che inizi il gioco l'insegnante spiega i "prestiti linguistici" dalla lingua inglese (ad esempio il termine *computer*) e li invita a riflettere

sull'importanza della tecnologia nella nostra quotidianità e sugli aspetti positivi della televisione, tra cui quello di vedere e conoscere "Paesi lontani".

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i nuovi termini: *televisore, lampadario, scale, soffitto, parete, mensola...*

Attività lessicale

L'insegnante invita ad osservare sia le illustrazioni del Vocabolario sia gli elementi raffigurati e di dire dove sono collocati usualmente. Nomina uno degli elementi e chiede: *Dove va il televisore?* I bambini lo collocano nell'ambiente utilizzando gli INDICATORI spaziali. Questa attività può essere svolta prima collettivamente poi in piccoli gruppi e infine, a turno, da coppie di bambini.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, presentational mode*: dare resoconti orali semplici circa situazioni o attività quotidiane.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in italiano.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un'attività di drammatizzazione al fine di ripassare le funzioni e le forme linguistiche finora apprese.

Lo scopo è quello di guidare gli alunni a descrivere le situazioni illustrate per mezzo di un dialogo che contenga:

- > elementi dell'ambiente,
- > colori,
- > numeri,
- > connettivi/indicatori spaziali,
- > stati d'animo/gradimento.

L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione il contenuto dei diversi "schermi" televisivi:

- > in quale ambiente si trova Paperotto?
- > che cosa fa?
- > quali e quanti elementi ci sono?

- > che colore hanno?
- > qual è lo stato d'animo di Paperotto?
- > perché?

DIALOGO SUGGERITO

- *Dov'è Paperotto?*
- *Paperotto è ...*
- *Che cosa fa?*
- *...*
- *Che cosa vede?*
- *Vede ...*
- (oggetti con: numero, colore, INDICATORI spaziali)*
- *Come è?*
- *Felice / goloso / stanco ...*
- *Perché?*
- *Perché a Paperotto piace ... / non piace ...*

L'insegnante divide poi gli alunni in coppie; li invita a scegliere una delle "trasmissioni" illustrate negli schermi a utilizzare il dialogo suggerito e a drammatizzare la situazione con il suo compagno davanti alla classe.

FILASTROCCA DELLA CASA

La filastrocca di facile comprensione e memorizzazione propone tutti i vocaboli relativi agli elementi strutturali e d'arredo della casa. Molto utile per acquisire e assimilare il ricco lessico.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: identificare personaggi e situazioni basandosi su descrizioni.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare la corretta posizione logica degli oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

In questo gioco ci sono:

- > 8 "carte" con elementi diversi caratterizzati da colori e numeri;
- > 4 televisori bianchi con il cartellino di che cosa inserire.

L'insegnante nomina un numero: 1, 2 o 3, e invita i bambini a individuare tutte le "carte" in cui è contenuto il numero scelto.

I bambini devono dire il nome del personaggio rappresentato e il colore che lo caratterizza. Quando gli alunni hanno preso confidenza con le immagini, l'insegnante legge a una a una le indicazioni dei televisori vuoti e li invita a trovare le immagini corrispondenti.

L'insegnante poi divide i bambini in coppie, invitandoli a continuare il gioco.

L'insegnante chiede poi di associare a ogni elemento:

> un'azione, scegliendola tra: correre, saltare, rotolare, ballare;

> un luogo, a scelta tra bosco, prato, scuola, salotto;

> uno stato d'animo, scegliendolo tra: triste, felice, annoiato;

> una preferenza, utilizzando le espressioni:

– A ... *piace* ... – A ... *non piace* ...

– A ... *piace molto* ... – A ... *non piace affatto* ...

L'insegnante chiede in un secondo momento a ciascun studente, a turno, di descrivere una delle situazioni inventate (per esempio *Che cosa fanno le due fate verdi?*).

Il bambino deve rispondere costruendo una serie di brevi frasi descrittive, esempio *Le due fate verdi ballano nel bosco. Sono felici, perché alle fate piace ballare.*

L'insegnante invita quindi i bambini a continuare il gioco in coppia.

L'insegnante potrebbe anche chiedere ai bambini di disegnare e colorare la situazione immaginata e al termine, descrivere la propria illustrazione.

CHA CHA CHA del SEMAFORO

La filastrocca gioca con le parole presentando ripetutamente nel testo i colori del semaforo e il loro significato. Le numerose ripetizioni facilitano e rinforzano le competenze lessicali ed aiutano ad acquisire i concetti.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LA TELEVISIONE

Il bambino deve disegnare, all'interno dello schermo vuoto della televisione, lo spettacolo che gli piace di più o che vede più frequentemente.

Poi colora il disegno. L'insegnante fa descrivere al bambino l'illustrazione realizzata, denominando i colori e motivando la sua scelta.

2. SCHEDA DI LAVORO: BUON DIVERTIMENTO

Il bambino deve scegliere l'azione adatta a ciascuna scena.

Quindi deve dire la frase completa, per esempio: *Maria corre.* Infine colora il disegno.

3. SCHEDA DI LAVORO: PAROLE NUOVE

In questa scheda si propone un arricchimento lessicale, relativo al computer.

Il bambino deve far corrispondere ogni parola all'elemento disegnato.

L'insegnante può favorire un momento di dialogo tra i bambini, durante il quale vengono sollecitate alcune considerazioni di carattere interdisciplinare, che cos'è un computer, come funziona, a che cosa serve...).

Ulteriori osservazioni possono sviluppare il tema del prestito linguistico, grazie alla presenza nella scheda di termini quali CD-Rom, mouse.

Verifica

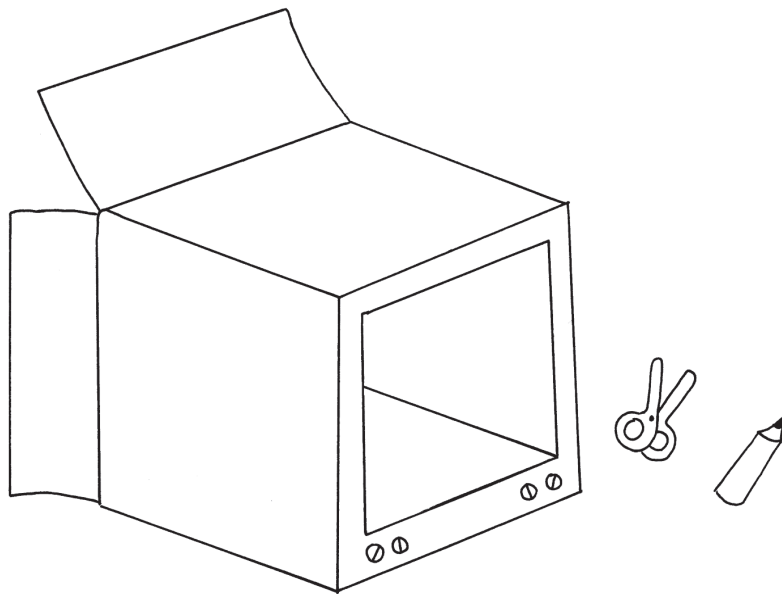
I bambini devono far corrispondere a ogni elemento l'esatta collocazione all'interno della stanza. Devono poi completare i cartellini scrivendo il nome corrispondente. L'insegnante chiede poi di collocare correttamente gli elementi all'interno della stanza e successivamente di descrivere l'esatta collocazione, utilizzando gli INDICATORI spaziali che già conoscono, per esempio: *Il divano è sotto il lampadario.*

A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

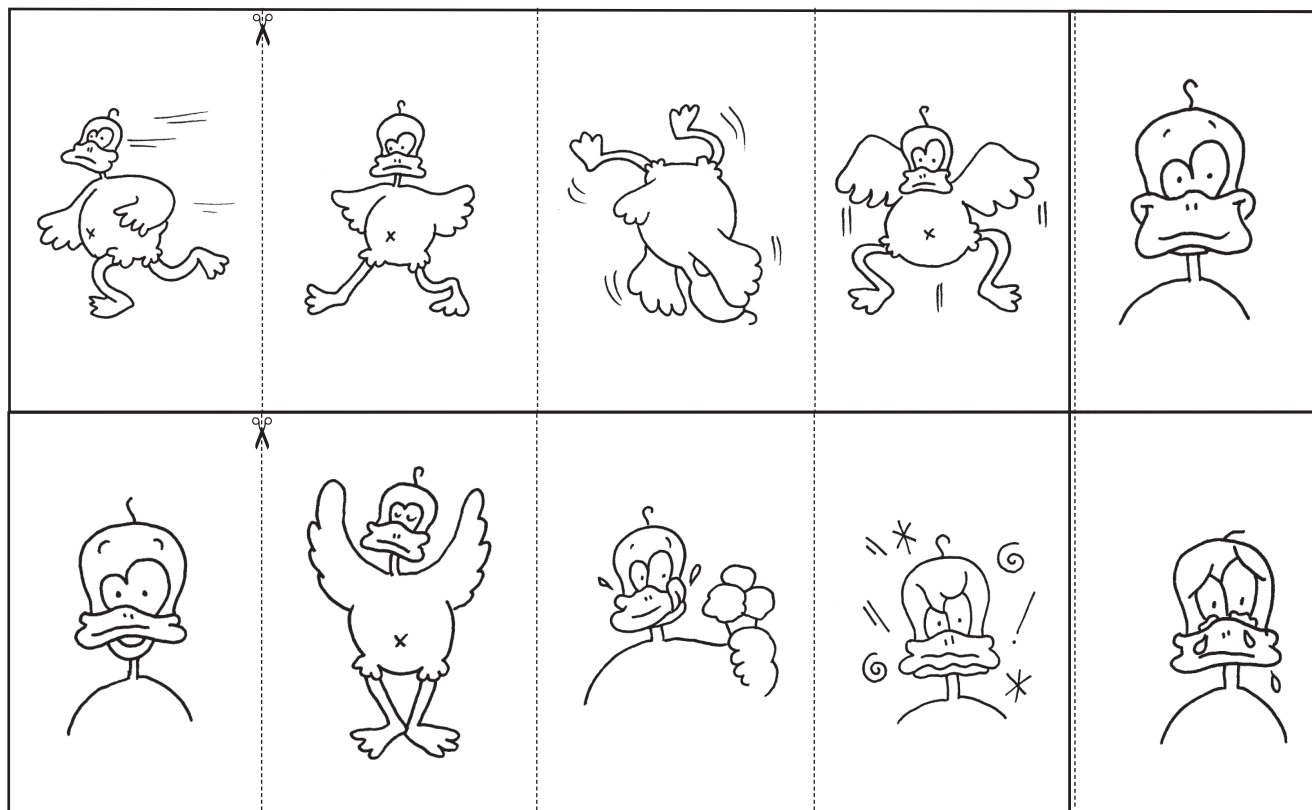
CARTE SCHERMO

Questo è lo schema seguendo il quale l'insegnante può realizzare il televisore di cartone.

È importante utilizzare uno scatolone grande e abbastanza resistente, dentro il quale i bambini possano “mimare” agevolmente il messaggio.

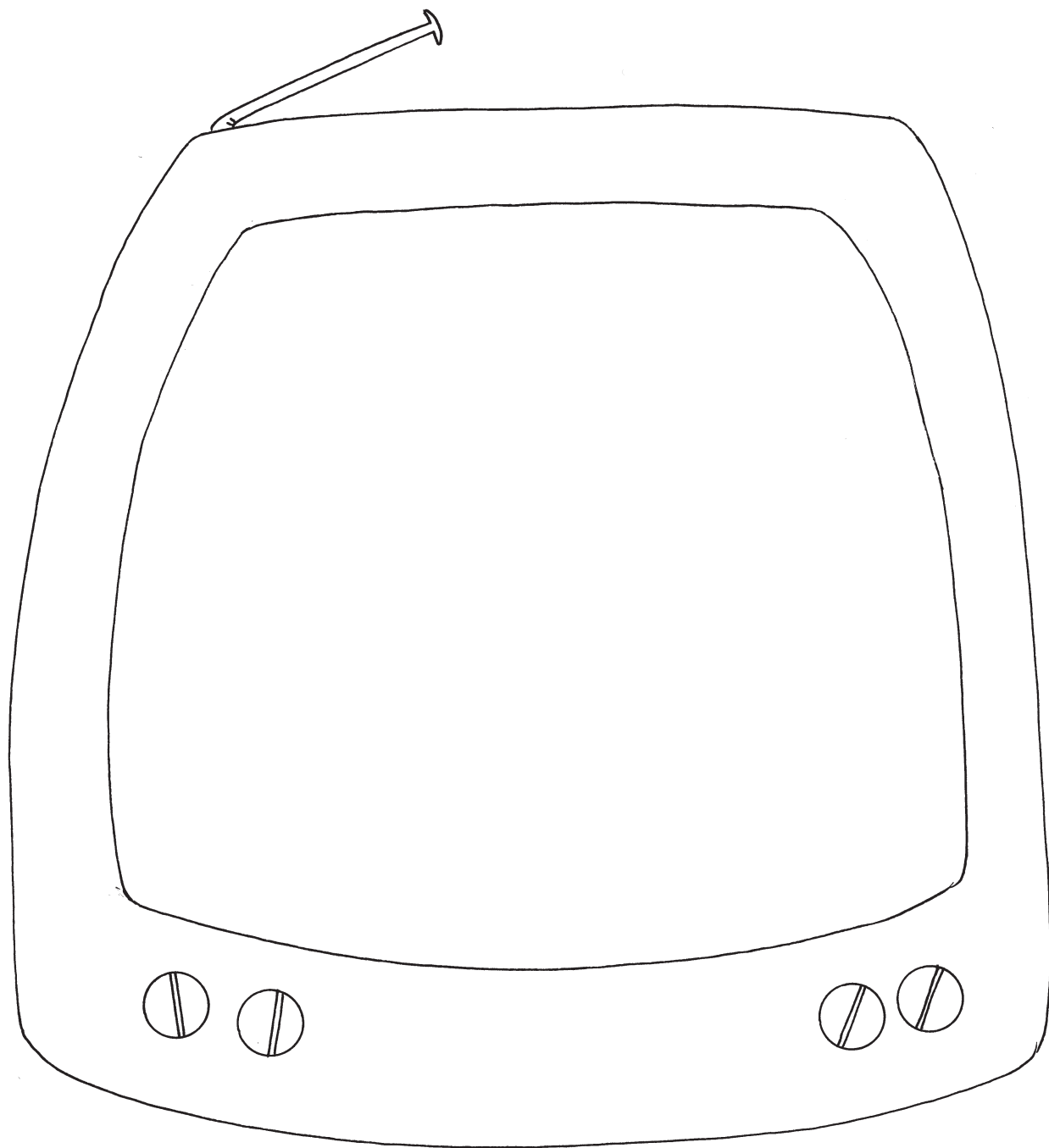


Qui di seguito sono rappresentate le carte-schermo che l'insegnante deve fotocopiare e ritagliare per realizzare l'attività di Warm-up.



1. LA TELEVISIONE

- In questo televisore disegna che cosa ti piace guardare.



2. BUON DIVERTIMENTO

- Osserva le figure, scrivi che cosa stanno facendo, colora e “leggi”.



balla

salta

corre

gioca

3. PAROLE NUOVE

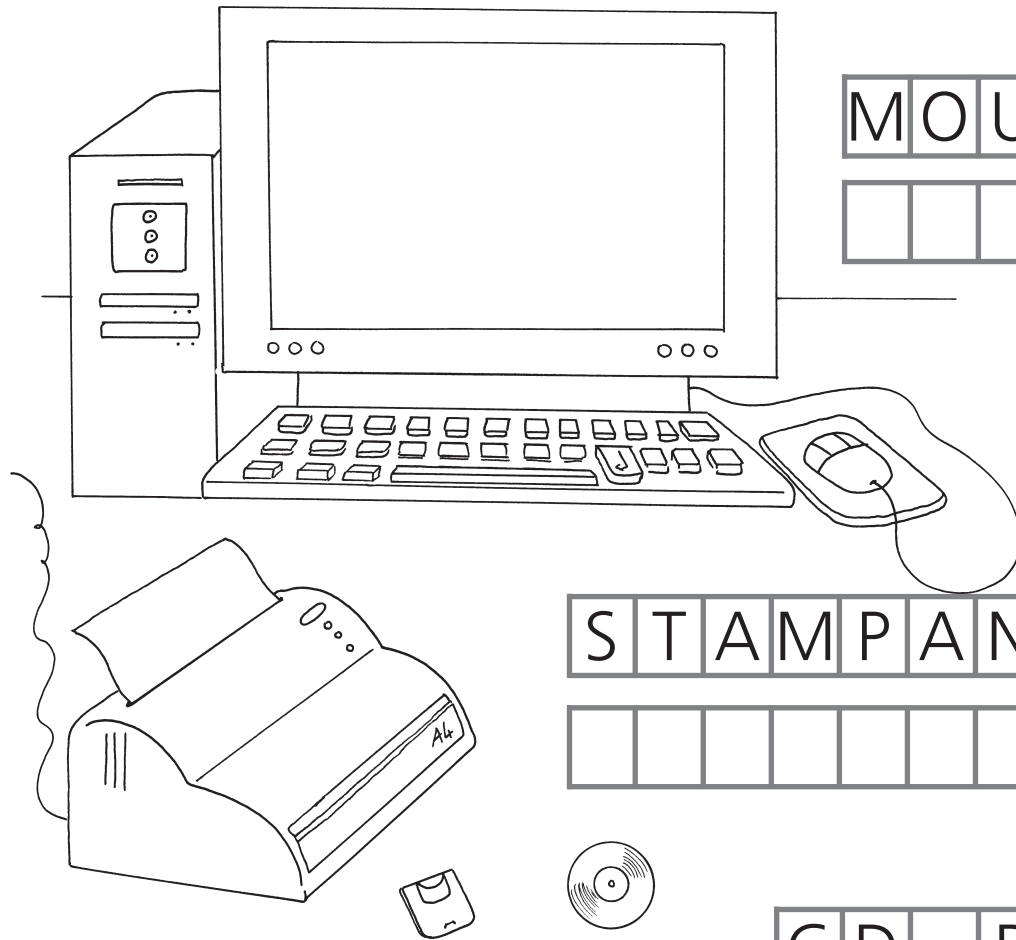
- Osserva il disegno e ricopia le parole.

S C H E R M O

--	--	--	--	--	--	--

T A S T I E R A

--	--	--	--	--	--	--	--



M O U S E

--	--	--	--	--

S T A M P A N T E

--	--	--	--	--	--	--	--

C D - R O M

--	--	--	--	--	--

GIOCHIAMO INSIEME: IN CASA DI PAPEROTTO

Il Gioco offre la possibilità di utilizzare diverse funzioni linguistiche:

> denominare

> descrivere

> esprimere emozioni e sentimenti.

L'obiettivo primario è quindi quello di utilizzare in modo produttivo la lingua nelle sue diverse funzioni.

Si svolge su due piani: online e in classe coinvolgendo i partecipanti in un'attività che integra la multimedialità, la mimica e la gestualità dei bambini.

Svolgimento del gioco

Partecipano due giocatori o due squadre che utilizzano i segnaposti a disposizione per occupare le caselle.

Anche in questo gioco ciascun giocatore o squadra dovrà annotare il suo punteggio nell'apposito colonnino.

In ogni casella ci sono due pulsanti contraddistinti dal colore di ciascuna squadra.

> **Il giocatore n. 1** occupa la casella con il suo segnaposto e clicca sul pulsante per rispondere alla domanda*.

Se risponde esattamente conquista la casella. Se non risponde esattamente può utilizzare la domanda di riserva. Se anche questa volta la risposta non è corretta non conquista la casella e torna dove era.

L'obiettivo finale è quello di conquistare le caselle una dopo l'altra.

Se invece il giocatore risponde esattamente alla domanda conquista la casella e in più può cliccare sulle domande di riserva per guadagnare un punto che potrà riportare nel colonnino del punteggio.

> **Il giocatore n.2** procede in modo analogo, utilizzando il suo segnaposto e il pulsante del relativo colore.

Vince il giocatore o la squadra che totalizza il maggior punteggio. Si suggerisce l'insegnante di continuare a sollecitare gli alunni a riconoscerle espressioni dei visi, a riprodurle e a descriverle.

DOMANDE GIOCATORE A e B

Caselle

1A - Che frutto è? Ti piace?

1B - Di che colore è questo frutto?

2A - Che cosa dice Paperotto? Imita la sua espressione

2B - Che cosa vuoi dire a Paperotto con le parole e con le espressioni del viso?

3A - Di che colore è questo frutto?

3B - Che frutto è? Ti piace?

4A - Che cosa fa Paperotto?

4B - Che cosa puoi chiedere a Paperotto in questo momento?

5A - Che cosa dice Paperotto? Imita la sua espressione

5B - Che cosa vuoi dire a Paperotto con le parole e con le espressioni del viso?

6A - Che cosa fa Paperotto?

6B - Che cosa puoi chiedere a Paperotto in questo momento?

7A - Che cos'è

7B - A che cosa serve?

8A - Che cosa fa Paperotto?

8B - Che cosa puoi chiedere a Paperotto in questo momento?

9A - Che cosa dice Paperotto? Imita la sua espressione

9B - Che cosa vuoi dire a Paperotto con le parole e con le espressioni del viso?

10A - Che cosa fa Paperotto?

10B - Che cosa puoi chiedere a Paperotto in questo momento?

11A - Che cosa dice Paperotto? Imita la sua espressione

11B - Che cosa vuoi dire a Paperotto con le parole e con le espressioni del viso?

12A - Che cos'è

12B - A che cosa serve?

13A - Che cos'è

13B - A che cosa serve?

14A - Di che colore è questo frutto?

14B - Che frutto è? Ti piace?

15A - Che cos'è

15B - A che cosa serve?

16A - Di che colore è questo frutto?

16B - Che frutto è? Ti piace?

17A - Che cos'è

17B - A che cosa serve?

18A - Che cosa fa Paperotto?

18B - Che cosa puoi chiedere a Paperotto in questo momento?

Domande Random

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: ARRABBIATO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: CONTENTO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: FELICE

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: TRISTE

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: ADDORMENTATO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: GOLOSO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: AFFAMATO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: SORPRESO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: CURIOSO

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: SOGNATORE

Con l'espressione del viso e con i gesti fai capire che sei: IMPAURITO

UNITÀ 13: MI DIVERTO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

A che cosa giochi?

Sì, mi piace./ No, non mi piace.

Perché?

Gioco a palla/con la bambola/ con il robot.

Gioco a calcio/a guardie e ladri/ con il computer.

Giochi con me?

Preferisco...

VOCABOLARIO

> negozio	> ambiente	> pasticceria	> bar	> panetteria
> gelateria	> giocattoli	> cinema	> hotel	> facile
> difficile	> divertente	> rumoroso	> tante	> robot
> bambola	> mezzo di trasporto	> taxi	> tram	> bicicletta
> automobile	> camion	> trenino	> tamburo	> monopattino
> semaforo	> strada			

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere gradimento/preferenza (mi piace/non mi piace)
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Riconoscere un prestito linguistico
- > Scrivere risposte e completare parole
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica del nome derivato, mediante suffissi

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività.*
- > Argomento: *Nomenclatura relativa ai diversi ambienti della casa e agli strumenti in uso per le trasmissioni radiotelevisive.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Utilizzare espressioni di gradimento/preferenza e forme di saluto*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: dare e seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo; scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana; identificare oggetti del proprio ambiente in relazione a una situazione data.
- > *Communication, presentational mode*: fornire informazioni circa le proprie abitudini e preferenze.

Protagonisti

Paolo, Sara, Luca con Maria; il gatto Fufi e il cane Fido.

Elementi del contesto

Un lampadario, una mensola con un computer, un quadro, un divano...

Situazione

Paolo, Sara, Luca e Maria sono nel salotto. I bambini guardano un programma televisivo di cartoni animati.

Gioco in classe

L'insegnante prepara nell'aula uno spazio per i giochi che potranno portare da casa i bambini o che sono a disposizione della scuola.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita gli alunni ad aprire il testo e a osservare le pagine della situazione comunicativa illustrata. Chiede loro di descrivere ciò che vedono, nominando gli oggetti di cui conoscono il nome. Poi li invita a considerare che cosa stanno facendo Paolo, Sara, Luca e Maria. L'insegnante divide la classe in tre gruppi. Due bambini di ogni gruppo, a turno, ricevono due carte-schermo: una rappresenta lo stato d'animo di Paperotto, l'altra raffigura una sua azione. I bambini mimano, alternandosi, dentro il televisore di cartone. La squadra che indovina per prima l'azione e lo stato d'animo in italiano conquista un punto. Al termine dipingono le carte-schermo, nominano i colori

utilizzati e la ripongono in una busta. Prima che inizi il gioco l'insegnante parla ai bambini del prestito linguistico dall'inglese (ad esempio il termine computer) e li invita a riflettere sull'importanza della tecnologia nella nostra quotidianità e sugli aspetti positivi della televisione, tra cui quello di "guardare lontano verso altri Paesi".

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i nuovi termini: *televisore, lampadario, scale, soffitto, parete, mensola...*

Invita i bambini a osservare la situazione comunicativa, a riconoscere i vocaboli che sono entrati nella drammatizzazione (tamburo, trenino, monopattino...) e a rilevare altri elementi del contesto non ancora nominati (taxi, tram). Fornisce loro i vocaboli in lingua italiana e chiede di trovarli nella pagina del Vocabolario.

Attività lessicale

Dopo aver chiesto di riconoscere i vocaboli anche al di fuori del contesto, l'insegnante avvia un'attività lessicale, per favorire la memorizzazione dei nuovi vocaboli. Propone un'osservazione attenta e puntuale degli elementi raffigurati nel Vocabolario e fa scandire con chiarezza i suoni iniziali delle parole, per poter riconoscere la prima lettera. Nomina poi un elemento, i bambini ripetono il nome e cercano di individuare correttamente la lettera iniziale.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: riconoscere che ci sono varie modalità per esprimere un'idea nella lingua straniera appresa.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana.
- > *Communication, presentational mode*: dare resoconti orali semplici circa attività della vita di tutti i giorni, esprimendo gradimento/preferenza.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in lingua italiana.
- > *Cultures, products*: conoscere manifestazioni concrete della cultura italiana (giochi e giocattoli)
- > *Connections, intradisciplinary*: raccogliere informazioni riguardanti l'Italia, attraverso letture o materiale audiovisivo (anche in lingua madre)
- > *Communities, school*: scambiare informazioni con coetanei italiani per mezzo di lettere, e-mail o altro materiale audiovisivo.
- > *Communities, lifelong*: imparare e praticare giochi italiani.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un'attività di drammatizzazione che guida i bambini a descrivere le situazioni illustrate per mezzo di un dialogo che contenga:

- > formulare un invito,
- > rispondere accettando /rifiutando,
- > usare i connettivi,
- > esprimere gradimento/preferenza.

L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione le diverse situazioni comunicative:

- > quale giocattolo hanno in mano i protagonisti?
- > quale gioco viene proposto?
- > che cosa dicono i fumetti?
- > la proposta viene accettata o rifiutata?
- > da che cosa è possibile capirlo?

DIALOGO SUGGERITO

- *Giochi con me?*
- *A che cosa?*
- *A palla/Con il robot/Con la bambola?*
- *Sì, mi piace/No, non mi piace. Preferisco*

A seconda delle competenze linguistiche raggiunte dal gruppo classe, l'insegnante può sottolineare la variante di alcune espressioni e invitare i bambini a esprimere la stessa idea in modi diversi:

- > *giocare a palla equivale a giocare con la palla;*
- > alla domanda *Giochi con me?* si ribatte abitualmente *A che cosa?* e la risposta può essere costruita con i connettivi *a* oppure *con*, a seconda del gioco indicato, per esempio *a calcio, alle bambole/con le bambole, a guardie e ladri, con il computer...* .

L'insegnante invita i bambini a prestare particolare attenzione.

NOTE LINGUISTICHE

L'insegnante divide poi gli alunni in coppie; li invita a scegliere una delle situazioni illustrate e a interpretare il dialogo e a drammatizzare la situazione davanti alla classe.

L'insegnante pone la possibilità di scambiare delle opinioni con i coetanei italiani, in mail. I bambini rappresentano con dei disegni i propri giocattoli preferiti o le situazioni di gioco che prediligono che vengono poi commentati dagli amici italiani.

L'insegnante organizza quindi per la lettura del materiale proveniente dall'Italia: quali sono i giocattoli più utilizzati dai bambini italiani? Come vengono utilizzati? Sono popolari anche nel nostro Paese o no? Quali sono le differenze principali tra le due situazioni? Se un gioco non è molto noto, o del tutto sconosciuto ai bambini, l'insegnante propone una ricerca, per scoprire insieme di che cosa si tratta e quali ne sono le regole.

Infine i bambini possono imparare e realizzare uno o più giochi, scegliendoli tra quelli descritti dai coetanei italiani.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: identificare la corretta posizione logica degli oggetti, basandosi su descrizioni orali.

Istruzioni

In questo gioco sono raffigurate 8 caselle (flauto e tamburello) su due strumenti musicali sovrapposti.

L'insegnante pesca un numero, invitando i bambini a dire il nome dell'elemento contenuto nella casella corrispondente.

I bambini dicono il nome dell'oggetto rappresentato e il colore che lo caratterizza. Dopo una prima fase, l'insegnante divide i bambini in coppia, invitandoli a continuare il gioco.

Anche in questo caso il gioco prevede regole e modalità più complesse: l'insegnante chiede ai bambini, ad esempio, di indicare la lettera iniziale di ogni oggetto raffigurato, quindi li invita a trovare un'altra parola italiana che inizi con la stessa lettera.

L'insegnante poi divide la classe in due squadre, estrae un numero e chiede al primo gruppo di nominare l'oggetto corrispondente, al secondo di trovare una parola con la stessa lettera iniziale; ogni risposta esatta vale un punto. L'insegnante registra il punteggio.

Il gioco continua fino a che tutti gli elementi non sono stati nominati. Al **semaforo verde** la prima squadra ha diritto a un doppio turno di gioco; al **semaforo rosso** sta ferma un turno. L'insegnante invita quindi i bambini a continuare il gioco in coppia.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: QUALI SONO?*

Il bambino deve identificare quali dei palloni esposti in vetrina sono perfettamente uguali e colorarli di conseguenza.

L'insegnante chiede all'alunno i nomi dei colori usati, quale pallone preferisce e lo invita a motivare la risposta.

2. SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA MANCA?*

Il bambino deve completare le parole date, aggiungendo la lettera iniziale.

Poi colora i disegni. Questo gioco serve a memorizzare le lettere dell'alfabeto.

Per mantenere vivo il dialogo, chiede al bambino quale giocattolo preferisce e lo invita a motivare la risposta.

3. SCHEDA DI LAVORO: ALLA FIERA DI MASTRO ANDRÉ*

La scheda contiene una proposta di arricchimento lessicale, relativo agli strumenti musicali. Il bambino, con l'aiuto dell'insegnante, impara il nome degli strumenti musicali.

Quindi li colora. L'insegnante favorisce un momento di dialogo ponendo domande quali: *qual è il loro strumento preferito, come funziona, quando viene utilizzato...* .

Verifica

Gli alunni devono nominare ogni mezzo di trasporto disegnato, aggiungendo il numero di ruote di cui è fornito.

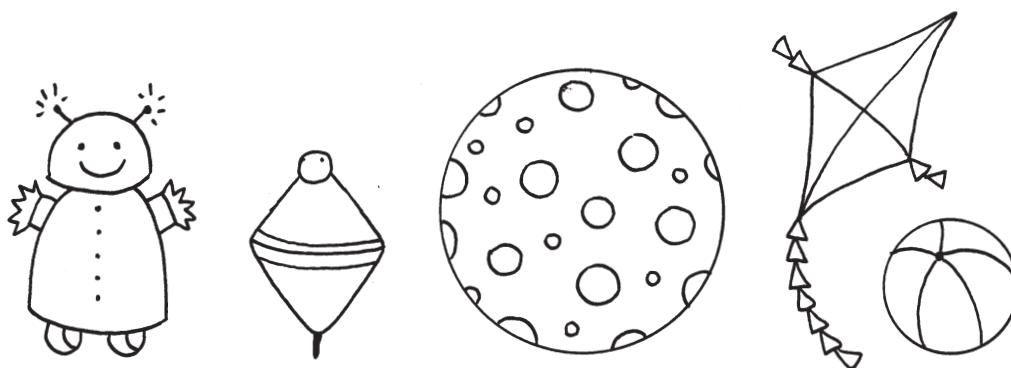
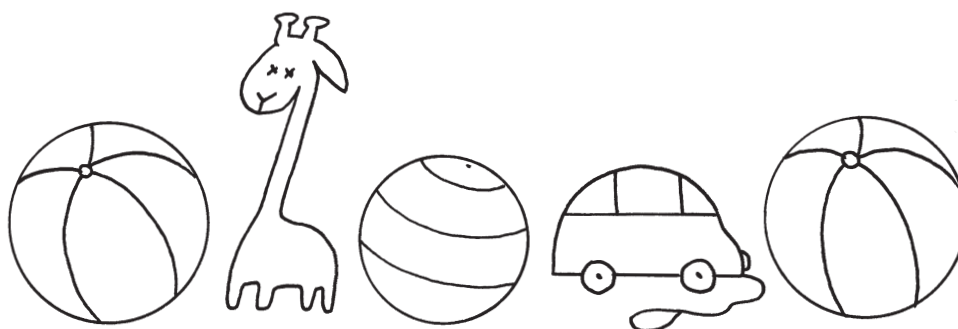
Devono inoltre formulare correttamente le frasi che descrivono la relazione, per esempio *I mezzi di trasporto con 4 ruote sono* .

A ogni risposta esatta corrisponde un punto, pertanto il risultato della verifica viene considerato positivo con almeno 3 risposte esatte su 5.

1. QUALI SONO?

- In vetrina ci sono 3 palloni uguali. Quali sono?
Indicalo con X e colorali.

GIOCATTOLI

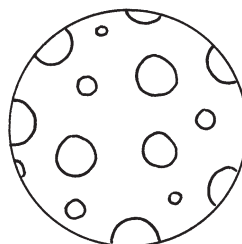


2. CHE COSA MANCA?

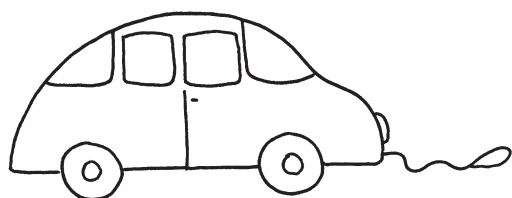
- Metti tu la prima lettera.



_ AMBOLA



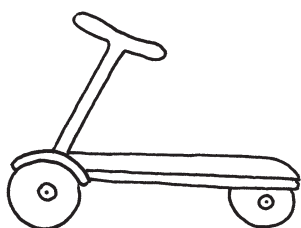
_ ALLA



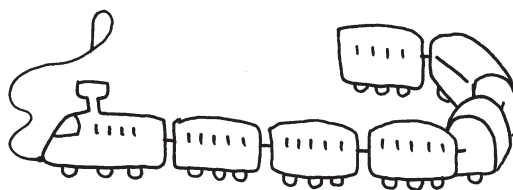
_ UTOMOBILE



_ AMION



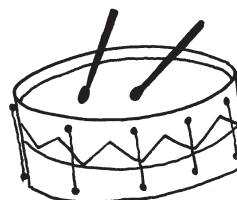
_ ONOPATTINO



_ RENINO



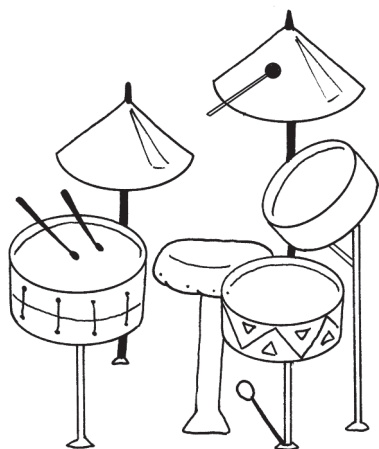
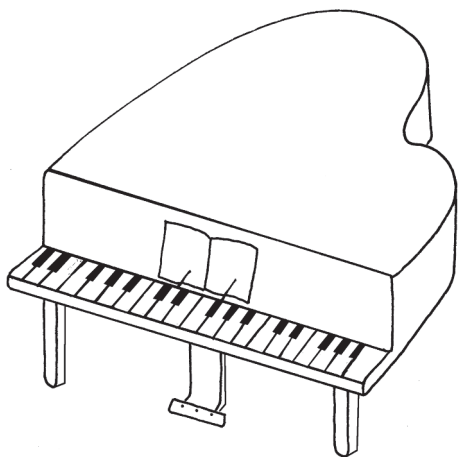
_ ARCA



_ AMBURO

3. ALLA FIERA DI MASTRO ANDRÉ

- Questi sono altri strumenti per divertirti con i compagni.



UNITÀ 14: IL TEMPO PASSA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Che ora è?/Che ore sono?	Sono le... (numero) del mattino/della sera
È mezzogiorno	È mattino/È pomeriggio/È sera/È notte
Buongiorno/Buonasera/Buonanotte	Buon appetito/Ciao/Salve/Arrivederci
Che cosa fa Luca al mattino?	Prima.../Adesso.../Più tardi...
Che cosa fanno Paolo e Sara alla sera?	Prima.../Adesso.../Più tardi...
Che cosa fai?	Faccio colazione/faccio i compiti/vado a scuola/vado a dormire...

VOCABOLARIO

> mattino	> mezzogiorno	> pomeriggio	> sera
> notte	> Buongiorno	> Buonasera	> Buonanotte
> Buon appetito	> Ciao	> Salve	> Arrivederci
> lunedì	> martedì	> mercoledì	> giovedì
> venerdì	> sabato	> domenica	

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere gradimento/preferenza
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Raccontare avvenimenti e situazioni, utilizzando brevi frasi descrittive
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica del nome derivato, mediante suffissi
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Riconoscere l'argomento e i principali personaggi di una storia
- > Riconoscere e utilizzare semplici connettivi temporali

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Scienza, natura e tecnologia*

> Argomento: *Nomenclatura essenziale per indicare l'ora, i diversi momenti della giornata e le relative forme di saluto.*

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Usare forme di saluto, di cortesia e gli INDICATORI di tempo: prima/adesso/più tardi.*

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: dare e seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo; scambiare informazioni essenziali circa situazioni e avvenimenti d'esperienza quotidiana.

> *Communication, interpretive mode*: comprendere descrizioni essenziali di situazioni d'esperienza quotidiana; identificare oggetti del proprio ambiente in relazione ad una situazione data.

> *Communication, presentational mode*: dare resoconti orali semplici relativi ad attività quotidiane.

Protagonisti

Paolo, Sara e Luca con i genitori.

Elementi del contesto

Le scansioni del tempo in giorno-notte (luce-buio/sole-luna), le fasi della giornata (mattino, mezzogiorno, pomeriggio, sera, notte); dialoghi con saluti di registro informale (Ciao!), formale (Buona sera!) e formule di cortesia (Buon appetito!)

Situazione

I bambini-amici passano nel contesto familiare, in momenti diversi della giornata.

Gioco in classe

L'insegnante realizza un orologio e stampa le carte da gioco* a disposizione.

ISTRUZIONI

L'insegnante appende l'orologio, mostra le carte e annuncia il protagonista del gioco: Mago Tempo, utilizzando l'illustrazione del mago. Divide la classe in tre gruppi: un gruppo riceve la figura di Mago Tempo, l'orologio e le carte simbolo del Sole e della Luna; a un altro gruppo vengono date le carte con le scritte: MATTINO, POMERIGGIO, SERA E NOTTE; l'ultimo gruppo esprime il saluto adeguato (es: Buongiorno...). Il primo gruppo posiziona le lancette dell'orologio su un'ora stabilita e indica con il simbolo del Sole le ore del giorno, mentre con il simbolo della Luna le ore del tardo pomeriggio/sera. Il secondo gruppo comunica di quale ora si tratta e sceglie la carta

corrispondente alla fase del giorno indicata dall'ora data. L'ultimo gruppo rivolge ai compagni il saluto augurio appropriato. Il gioco continua fino a che tutte le funzioni sono state espresse. Si ridistribuiscono i ruoli e si ricomincia. Durante il gioco l'insegnante invita i bambini a riflettere sul trascorrere del tempo. Ogni cultura ha la sua percezione del tempo. Saper descrivere i propri tempi è un momento di confronto e di apertura all'ascolto e alla comprensione altrui.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i termini: *pigiama, dentifricio, spazzolino...* L'insegnante chiede di osservare la descrizione del trascorrere ciclico della giornata. Invita gli alunni a riconoscere gli oggetti raffigurati e a indicare i vocaboli usati nella fase di drammatizzazione. Chiede inoltre di rilevare altri elementi del contesto e fornisce i vocaboli in lingua italiana.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli oggetti raffigurati, i bambini ripetono il nome e indicano il momento o i momenti della giornata in cui l'elemento può essere contestualizzato. L'abbinamento può essere riproposto invertendo i ruoli. L'attività può essere svolta prima collettivamente e successivamente, a turno, da coppie di bambini.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: seguire semplici istruzioni attraverso giochi e attività con un compagno o nel gruppo.
- > *Communication, presentational mode*: dare resoconti orali semplici, relativi a situazioni e attività d'esperienza quotidiana.
- > *Cultures, practices*: usare adeguatamente gestualità ed espressioni orali per interagire in lingua italiana.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo che sviluppa le competenze già introdotte in apertura di questa unità.

Lo scopo è quello di guidare i bambini a descrivere le situazioni illustrate per mezzo di un dialogo che contenga:

- > elementi dell'ambiente,
- > indicazione del momento della giornata,
- > formulazione di un saluto/augurio,
- > attività svolta.

L'insegnante invita a osservare con attenzione le diverse situazioni comunicative:

- > in quale ambiente si trovano i protagonisti?

- > che cosa stanno facendo?
- > in quale momento della giornata?
- > che ore sono?
- > che cosa dicono i fumetti?

DIALOGO SUGGERITO

- *Buongiorno/Buonasera/Buonanotte/Ciao/Arrivederci*
- *Che cosa fai?*
- *Faccio colazione/faccio i compiti/vado a scuola/vado a dormire...*
- *Che ora è? Che ore sono?*
- *Sono le (numero) del mattino/della sera*
- *È mezzogiorno.*
- *È mezzanotte...* (introducendo così anche queste espressioni particolari).

L'insegnante divide poi gli alunni in piccoli gruppi; li invita a scegliere una delle situazioni illustrate a interpretare il dialogo e a drammatizzare la situazione con i compagni davanti alla classe. Durante il dialogo è importante che i bambini chiedano spontaneamente informazioni per riuscire a comunicare al compagno le indicazioni relative al tempo e alle azioni illustrate. Per rendere l'attività più varia e articolata, l'insegnante può chiedere di costruire altri dialoghi dello stesso tipo in diverse situazioni.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni e prospettive acquisite attraverso lo studio della lingua italiana per espandere le proprie conoscenze.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - ascoltare e imparare filastrocche in lingua italiana.
 - raccogliere informazioni circa la cultura italiana, leggendo o ascoltando brevi presentazioni (anche in lingua madre).
- > *Comparisons, among languages*: dimostrare comprensione di alcune semplici relazioni etimologiche della lingua italiana e confrontarle con quelle della lingua madre.

Istruzioni

Il gioco permette di memorizzare i giorni della settimana.

L'insegnante invita gli alunni a osservare le illustrazioni e a raccontare le trasformazioni del pulcino, utilizzando i nomi della settimana.

Per aiutare, può formulare delle domande-guida: *Che cosa succede lunedì / martedì... / domenica?*

L'insegnante fa ascoltare più volte la filastrocca invitando i bambini a seguire la "crescita" del pulcino sul testo.

L'insegnante divide poi la classe in coppie, invitando gli alunni a continuare il gioco.

L'insegnante prosegue il gioco nominando un giorno della settimana.

I bambini raccontano che cosa accade, utilizzando le parole della filastrocca.

Per esempio

– *Venerdì*.

– *È un bel pulcino*.

L'insegnante invita quindi i bambini a continuare il gioco in coppia.

L'insegnante può proporre in questa fase della lezione un'attività di ricerca e di confronto circa l'origine dei nomi della settimana in italiano e in inglese, facendo rilevare somiglianze e differenze.

IL PULCINO

La filastrocca può essere utilizzata anche come strumento per il consolidamento delle competenze di riconoscimento e utilizzazione dei diminutivi: *ovino, granino, cretina...*

L'insegnante sottolinea che la presenza di alcune parole è finalizzata unicamente a ottenere la rima e che non ha un effettivo riscontro nella lingua italiana parlata (per esempio *chiusin/chiusino*, in cui viene modificato l'aggettivo *chiuso*).

Può invitare i bambini a riflettere, chiedendo loro se questo fenomeno si verifica anche nelle filastrocche di lingua madre.

CURIOSITÀ PER L'INSEGNANTE

Il suffisso di ogni nome è dato dal termine che indica "giorno": *dì* (forma breve dal latino *dies*).

Lunedì è il giorno governato dal satellite della Terra e dedicato alla Luna (*Moon*).

Martedì è il giorno governato dal pianeta a Marte (nome latino del dio della guerra).

Mercoledì è il giorno governato dal pianeta Mercurio (nome latino del messaggero degli dei).

Giovedì è il giorno governato dal pianeta Giove (nome latino del Padre degli dei).

Venerdì è il giorno governato dal pianeta Venere (nome latino della dea dell'amore).

Sabato è il giorno governato dal pianeta Saturno (nome latino del dio da cui nacque Giove), legato anche alla denominazione biblica Shabbat, che indica il giorno di riposo.

Domenica dal latino *Dies Dominica* (giorno del Signore).

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LA CASTAGNA*

Il bambino colora le vignette che illustrano la storia della castagna.

Quindi le ritaglia, le mette in ordine e infine racconta la storia, utilizzando i connettivi temporali: *prima/poi/infine..*

2. SCHEDA DI LAVORO: LA MELA*

Il bambino colora le vignette che illustrano la storia della mela.

Quindi le ritaglia, le mette in ordine correttamente e infine racconta la storia, utilizzando i connettivi temporali: *prima/poi/infine*.

3. SCHEDA DI LAVORO: LA MATTINA DI SARA*

Il bambino osserva con attenzione le attività quotidiane, quindi le associa ai cartellini. Dipinge poi le illustrazioni, nominando i colori utilizzati.

L'insegnante chiede di raccontare "la mattina di Sara" e successivamente di raccontare la propria mattinata, usando le frasi in prima persona.

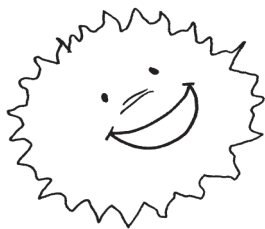
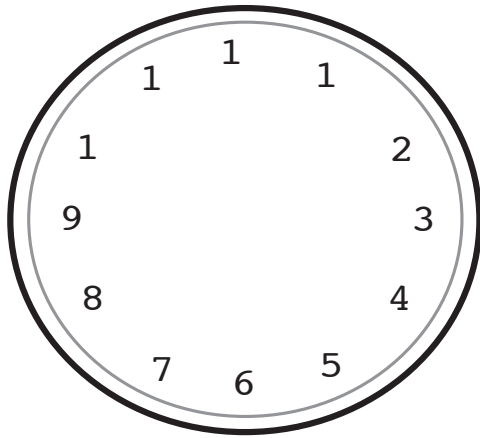
Verifica

Si devono indicare quali sono i numeri mancanti sul quadrante dei diversi orologi e si devono inserire e leggere l'ora indicata dalle lancette di ciascun orologio.

Il risultato della verifica è, come al solito, espresso in quinti.

CARTE DA GIOCO

Queste sono le carte e il modello dell'orologio con le lancette mobili che l'insegnante può realizzare per l'attività di Warm-up prevista in apertura di Unità. Le lancette devono essere fissate al cartoncino che fa da supporto all'orologio, mediante un fermacampione.



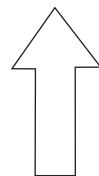
MATTINO

MEZZOGIORNO

SERA

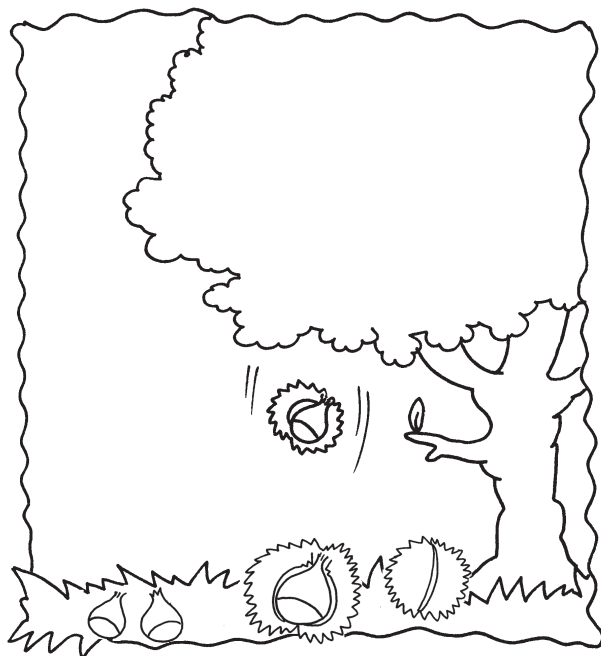
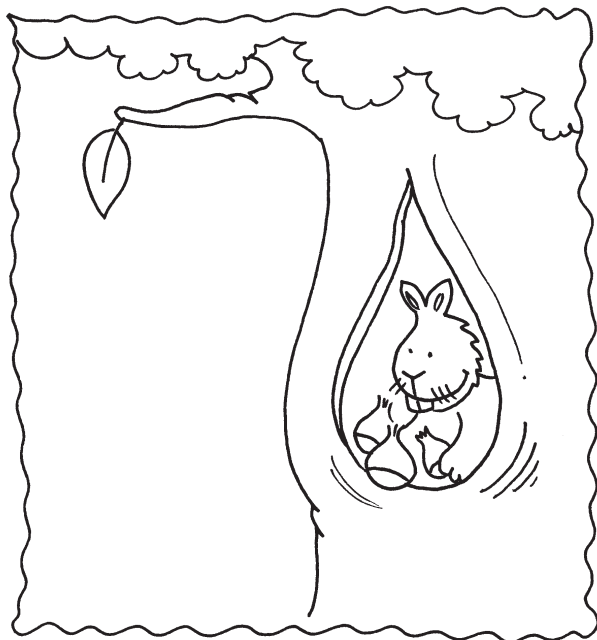
NOTTE

POMERIGGIO



1. LA CASTAGNA

- Ritaglia le vignette, mettile in ordine e colora. Racconta la storia.



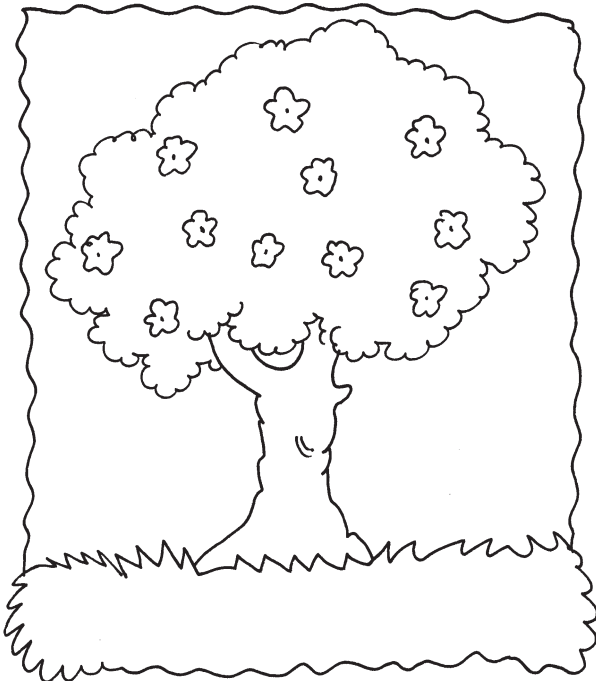
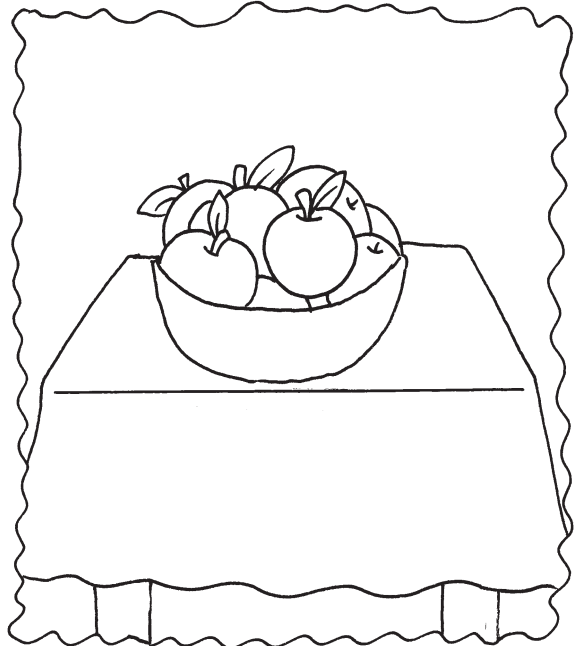
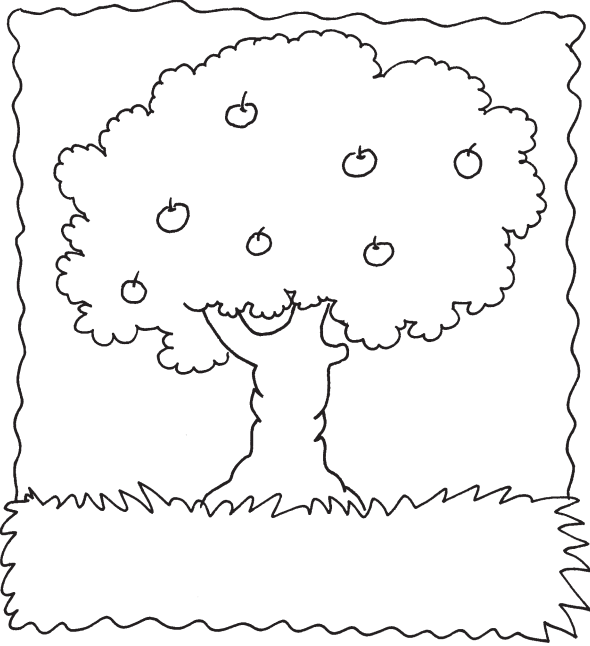
prima

poi

infine

2. LA MELA

- Ritaglia le vignette, mettile in ordine e colora.
Racconta la storia.



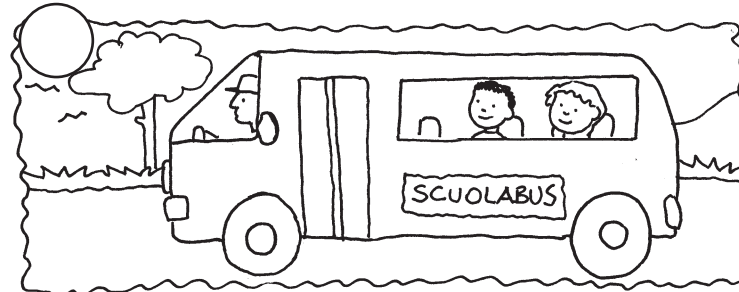
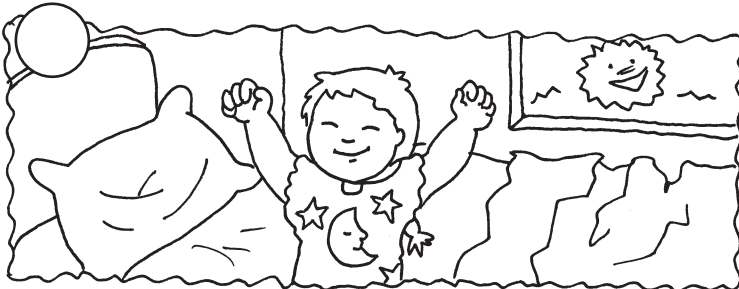
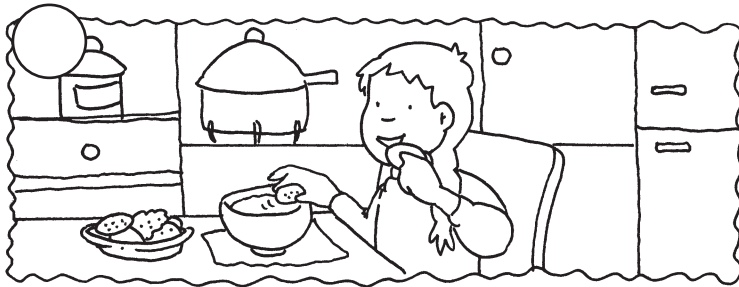
prima

poi

infine

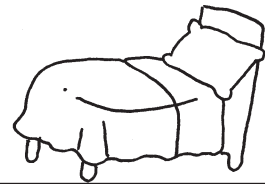
3. LA MATTINA DI SARA

- Scrivi i numeri nei disegni e racconta.



1

SI ALZA



2

SI LAVA



3

FA
COLAZIONE



4

VA
A SCUOLA



5

TORNA
A CASA



GIOCHIAMO INSIEME: IL GIOCO DELL'ALFABETO

Il gioco si svolge in parte online in parte in classe.

Svolgimento del gioco 1

I giocatori sono due o più oppure due squadre o più che giocano a turno passando di casella in casella fino a conquistare l'ultima letterina (Z). Si tratta di un ripasso dell'alfabeto italiano comprensivo anche delle lettere straniere ormai patrimonio della lingua italiana.

Il gioco può essere graduato in difficoltà. Il primo step infatti potrebbe prevedere che il bambino nomini un solo vocabolo per ogni lettera, in un secondo step le parole potrebbero essere due e così di seguito fino a richiedere prove di competenza linguistica sempre maggiore.

Ad esempio, in successione di difficoltà:

1. nominare un oggetto
 2. nominare due oggetti
 3. nominare tre oggetti
 4. nominare un oggetto accompagnato dall'articolo
 5. nominare un oggetto accompagnato da un aggettivo
 6. nominare un oggetto accompagnato dall' articolo e dall'aggettivo
 7. nominare un oggetto e descriverlo (colore, forma, funzione)
 8. nominare un oggetto e inserirlo in una frase di senso compiuto
- In questo modo il gioco si realizza ai diversi gradi di intensità linguistica.

Ciascuno dei due giocatori è dotato di segnaposto e colonnino per segnare i punti guadagnati.

Il giocatore n. 1 posiziona il suo segnaposto nella prima casella:

- > legge la lettera dell'alfabeto e nomina l'elemento disegnato
- > nomina un altro elemento che abbia la stessa iniziale

Se le risposte sono esatte il giocatore conquista la casella ed è pronto a procedere per la casella successiva quando sarà il suo turno. A questo punto può cercare di guadagnare un punteggio extra cliccando sul dado e nominando uno o più oggetti che contengano la lettera sortita (non solo lettera iniziale). Ogni parola nominata fa guadagnare un punto. Il punteggio dovrà essere scritto nell'apposito colonnino.

Vince il gioco il giocatore o la squadra che totalizza più punti. Scrivere il totale del punteggio raggiunto nella casella apposita.

Svolgimento del gioco 2

Si propone anche un secondo gioco online (che potrà essere successivamente sviluppato in classe).

L'insegnante chiederà ai partecipanti di completare una parola della quale scriverà solo la lettera iniziale e quella finale. Per dare un aiuto, assegnerà il segno meno (-) alle vocali mancanti e il

segno più (+) alle consonanti intermedie. I bambini dovranno individuare la parola pronunciando le lettere una alla volta.

Esempio:

CARAMELLA

C - + - + - ++ A

GIOCO IN CLASSE

Il gioco in classe si svolge utilizzando le lettere dell'alfabeto da stampare. L'insegnante dovrà stampare dieci copie o più copie (quante necessarie in base al tipo di gioco) del tabellone che dovrà essere pastificato e ritagliato.

I giochi da attivare in classe singolarmente o in gruppo sono numerosissimi. Le letterine devono essere conservate in base ai giochi che si vorranno svolgere:

> tutte insieme mischiate in una scatola

> raggruppate lettera per lettera.

Esempi di attività

L'insegnante:

1. mostra un oggetto ai partecipanti che dovranno comporre il suo nome con le letterine
2. detta una parola che dovrà essere composta con le letterine
3. pronuncia la lettera iniziale e quella finale e gli studenti dovranno completare la parola
4. propone due lettere intermedie e gli studenti dovranno completare la parola
5. distribuisce casualmente dieci lettere a ogni squadra che poi dovrà comporre una parola utilizzando il maggior numero di lettere possibili
6. compone una parola con la lettera iniziale e quella finale, posizionando all'interno il segno meno per le vocali e il segno più per le consonanti.
7. compone una parola all'interno della quale sostituendo una o più lettere si modifica il significato. (Esempio: MARE/MORE)