

italianogiocando

Guida per l'insegnante
Livello intermedio

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: IO SONO COSÌ

p01	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p02	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p04	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p05	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p05	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p06	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: ASCOLTA I GESTI SCHEDA DI LAVORO: L'ALBUM DI SARA SCHEDA DI LAVORO: FILASTROCCHES DELLE LINGUE

UNITÀ 2: UN ALBUM DI FOTOGRAFIE

p07	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p08	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p09	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p10	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p11	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p11	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: E TU CHI SEI SCHEDA DI LAVORO: CERCA LE PAROLE SCHEDA DI LAVORO: CHI SONO IO?

GIOCHIAMO INSIEME: L'ALBERO DI FAMIGLIA

p13	ISTRUZIONI
------------	-------------------

UNITÀ 3: NELL'AULA DI PITTURA

p14	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p15	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p16	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p17	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p17	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p18	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: QUANTI SONO? SCHEDA DI LAVORO: COME COMINCIA? SCHEDA DI LAVORO: UN DISEGNO DA FINIRE

UNITÀ 4: AL CENTRO COMMERCIALE

p20	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p21	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p22	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p23	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p24	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p24	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LE CASELLE... SCHEDA DI LAVORO: ...DELLA TOMBOLA SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA SONO?

UNITÀ 5: FESTA DI COMPLEANNO

p26	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p27	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p28	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p29	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p30	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p30	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: IN TAVOLA SCHEDA DI LAVORO: GLI INVITATI SCHEDA DI LAVORO: QUANTI ANNI COMPIE?

UNITÀ 6: DI FAVOLA IN FAVOLA

p32	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p33	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p34	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p35	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p36	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p36	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: DOVE VIVONO? SCHEDA DI LAVORO: ...CHE COSA DICONO? SCHEDA DI LAVORO: LA RANA

UNITÀ 7: GIORNI DI FESTA

p38	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p39	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p40	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p41	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p41	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p42	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LA STORIA SCHEDA DI LAVORO: DEL PANETTONE SCHEDA DI LAVORO: LA LEGGENDA DEL PANETTONE

UNITÀ 8: CHE TEMPO FA NEL MONDO

p43	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p44	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p45	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p46	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p47	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p47	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: CHI È PIÙ VELOCE SCHEDA DI LAVORO: IN TRENO SCHEDA DI LAVORO: IL TRENO PARTE

UNITÀ 9: AL CENTRO SPORTIVO

p49	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p50	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p51	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p52	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p53	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p53	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: UN BRAVO ATLETA SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA MANCA? SCHEDA DI LAVORO: IN MOVIMENTO

UNITÀ 10: PAROLE SONORE

p55	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p56	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe -

Vocabolario - Attività lessicale - Attività

p57	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p58	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p58	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p59	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: SIMILI... MA NON UGUALI SCHEDA DI LAVORO: GRADEVOLI... SGRADEVOLI? SCHEDA DI LAVORO: L'ALFABETO

GIOCHIAMO INSIEME: SUONI E RUMORI

p60	ISTRUZIONI
------------	-------------------

UNITÀ 11: CUCINA ITALIANA

p61	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p62	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p63	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p64	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p64	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p65	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: IL VOLO DELL'APE SCHEDA DI LAVORO: COM'È? SCHEDA DI LAVORO: DIMMI COME MANGI E TI DIRÒ CHI SEI

UNITÀ 12: A TEATRO

p67	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p68	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p69	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p70	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p70	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p71	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LA FRASE NASCOSTA SCHEDA DI LAVORO: LA FRASE SPEZZATA SCHEDA DI LAVORO: SCENARI E STORIE

UNITÀ 13: GIOCHI E PASSATEMPI

p72	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p73	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p74	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli

p75	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p76	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p76	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LUCA SCHEDA DI LAVORO: UN DADO PER GIOCARE SCHEDA DI LAVORO: IL GIOCO DELLE SOMIGLIANZE

UNITÀ 14: IL COCCODRILLO A POIS

p78	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p79	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p80	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p81	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p81	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p82	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: UNA CARTOLINA SCHEDA DI LAVORO: QUANDO? SCHEDA DI LAVORO: SEI UN COCCODRILLO?

UNITÀ 15: IN VACANZA

p83	INDICATORI Essential skills Progress indicator
p84	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Gioco in classe - Vocabolario - Attività lessicale - Attività
p85	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p86	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p86	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p87	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: GITA IN MONTAGNA SCHEDA DI LAVORO: GLI ANIMALI SCHEDA DI LAVORO: IMMAGINI E PAROLE

GIOCHIAMO INSIEME: IL VIAGGIO

p88	ISTRUZIONI
------------	-------------------

UNITÀ 1: IO SONO COSÌ

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao! Come ti chiami?

Dove abiti?

Ti piace...?

Sì, mi piace (molto) / No, non mi piace (affatto). Preferisco...

Arrivederci / A domani / Ci vediamo

Telefonami. Il mio numero è...

Che cosa fa / Che cosa fanno...?

Che cosa dice la mano?

Che cosa dicono le mani?

Come sono gli occhi di Maria?

Come è la bocca di Maria?

VOCABOLARIO

> allegro	> allungati	> anulare	> arrabbiato	> aula
> autista	> bidello	> bocca	> calmo	> capelli
> controllore	> corto	> dentista	> dito/dita	> edicola
> giornale	> grandi	> indice	> insegnante	> larga
> lattaio	> latte	> lettino	> lisci	> lungo
> medio	> mignolo	> naso	> occhi	> orecchie
> palestra	> piccole	> pollice	> ricci	> rotondi
> stretta	> vigile			

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 tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica del nome derivato, mediante suffissi
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Scambiare informazioni essenziali (nome, indirizzo, numero telefonico)

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Riprende e sviluppa i contenuti dell'Unità Didattica **Ciao, come ti chiami?** del primo Corso per presentare i contenuti, le forme e le strutture a livelli più articolati.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni; presentarsi indicando il nome e l'indirizzo, utilizzare alcune forme di saluto formale e informale relative ai diversi momenti della giornata, esprimere gradimento/preferenze.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:* salutarsi e scambiarsi informazioni essenziali (nomi, indirizzi e numeri di telefono) e recitare poesie/canzoni/filastrocche in italiano.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - identificare persone e oggetti del proprio ambiente in base a descrizioni scritte e orali;
 - comprendere e utilizzare correttamente forme di interazione, pronuncia e accento;
 - comprendere le principali idee contenute in filastrocche/poesie/canzoni.
- > *Communication, presentational mode:* scrivere brevi note informali nelle quali descrivere o fornire informazioni su se stessi.
- > *Cultures, practices:* usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per salutare e interagire nella classe 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.
- > *Connections, intradisciplinary:* ascoltare, comprendere e imparare filastrocche in italiano.

Protagonisti

Sono gli stessi bambini-amici del corso precedente, insieme ai genitori. Paolo, Luca, Sara e Maria sono cresciuti, ora hanno 7 anni.

Elementi del contesto


Situazioni di vita quotidiana in cui è necessario dare o ricevere saluti e informazioni. Alcuni ambienti e personaggi sono già stati presentati nel livello precedente (scuola, palestra, strada di città...), altri sono nuovi (dentista, lattaio, autobus, edicola...).

Gioco in classe

L'insegnante distribuisce a ciascun bambino un biglietto da visita, invitando gli alunni a personalizzarlo con il proprio nome, cognome, indirizzo e numero di telefono; fa comprendere con esattezza che il nome, l'indirizzo, il numero di telefono di una persona permette di individuarla senza equivoci.

ISTRUZIONI

L'insegnante raccoglie i biglietti da visita dei bambini, li


Nome e Cognome:
Indirizzo:
Tel:

controlla e li ripone in un cestino. Pesca uno dei biglietti e invita il bambino a presentarsi alla classe, ponendogli alcune domande:

– *Ciao! Come ti chiami?*

– *Dove abiti?*

– *Qual è il tuo numero di telefono?* Dopo essersi presentato correttamente, il bambino estrae a sua volta il biglietto da visita di un compagno al quale rivolge le stesse domande, e così via. L'insegnante interviene nel dialogo per correggere intonazione, pronuncia, utilizzo delle strutture linguistiche.

L'attività continua finché tutti i bambini hanno fatto la propria presentazione.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *insegnante, bidello, controllore, pane, giornale, palestra...*

Chiede ai bambini di osservare gli elementi del vocabolario, confrontandoli con quelli della situazione comunicativa, di riconoscere i vocaboli utilizzati nel gioco e/o nella drammatizzazione e di rilevare elementi non ancora nominati. Fornisce loro nomi in lingua italiana. Infine chiede ai bambini di trasformare dal maschile al femminile tutti i vocaboli che indicano una determinata professione.

Attività lessicale

L'insegnante legge il testo della filastrocca e lo fa memorizzare. A conclusione del gioco con i biglietti da visita, l'insegnante può riprendere l'attività e introdurre la recita della filastrocca nella fase di presentazione, chiedendo a ciascun bambino di assumere un'espressione (triste, allegra, arrabbiata...) che i compagni devono interpretare e definire.

COME SIAMO?

La filastrocca d'apertura permette all'insegnante di recuperare alcune competenze, riconoscimento e descrizione degli stati d'animo.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare informazioni essenziali;
- esprimere gradimento/preferenza riguardo ad attività quotidiane.

> *Communication, presentational mode:* fornire resoconti orali semplici relativi a situazioni e attività d'esperienza quotidiana.

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

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

> *Comparisons, among cultures:* identificare e descrivere credenze e prospettive culturali e confrontarle con le proprie.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo. Lo scopo è quello di far interagire gli alunni, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > nome, indirizzo, numero di telefono,
- > preferenze/gusti personali,
- > scambio di saluti (informali) in fase di incontro e in fase di congedo.

L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione le diverse situazioni comunicative. In quale ambiente si trovano i protagonisti?

- > Che cosa stanno facendo?
- > Che cosa dicono i fumetti?
- > Quale stato d'animo descrivono le espressioni del loro volto?

L'insegnante chiede agli alunni di costruire, nella loro lingua madre, un dialogo.

DIALOGO SUGGERITO

- *Ciao, come ti chiami? Dove abiti?*
- *Ti piace...?*
- *Sì, mi piace (molto) / No, non mi piace (affatto).*
- *Preferisco...*
- *Arrivederci / A domani / Ci vediamo*
- *Telefonami. Il mio numero è...*

I bambini devono interpretare il dialogo, come se fossero i bambini-amici rappresentati nelle vignette.

Successivamente l'insegnante li invita a drammatizzare le situazioni.

L'insegnante può chiedere di costruire dialoghi anche dal paginone 1.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta 8 situazioni comunicative: ciascuna casella presenta una domanda alla quale il bambino deve rispondere.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni, poi indica una casella e legge la domanda corrispondente.

I bambini danno la risposta.

Per esempio:

– *Che cosa “dice” Maria?*

– *Ciao!*

Dopo una prima fase collettiva, l'insegnante divide i bambini in coppie, invitandoli a continuare il gioco: un alunno indica la casella e pone la domanda, l'altro dà la risposta.

L'insegnante ripropone il gioco secondo modalità più complesse: chiede ai bambini di descrivere nel dettaglio le situazioni rappresentate.

– *Dove si trova...?*

– *Che cosa fa? Che cosa dice? In che modo?*

I bambini devono anche mimare il gesto.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

Communication, interpretive mode: comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati.

Communication, presentational mode: recitare poesie o filastrocche in italiano.

Cultures, products: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.

Connections, intradisciplinary: raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre).

Comparisons, among cultures: usare nuove informazioni e prospettive per fare una ricognizione delle somiglianze e delle differenze tra la cultura italiana e la propria.

Communities, school: prendere contatto con le risorse offerte dal territorio o attraverso Internet, per acquisire diretta esperienza della cultura italiana.

Communities, lifelong: assistere a spettacoli circensi di origine italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Il Circo in Italia gode di una lunga tradizione e di grande successo popolare. Le famiglie circensi dei Togni e degli Orfei hanno collezionato successi in tutto il mondo. (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI)*.

L'insegnante utilizza la pagina per rinforzare le competenze espositive: attraverso la descrizione

delle immagini sono richiamati i nomi dei colori, di alcuni capi d'abbigliamento, delle parti del viso o del corpo umano.

Suggerisce un confronto tra la realtà presentata nella pagina e quella della cultura di appartenenza dei bambini.

Come sviluppo della conoscenza propone ai bambini un'indagine sui maggiori Circhi italiani.

I PAGLIACCI

La filastrocca insiste sulla descrizione del pagliaccio, uno dei personaggi più caratteristici del Circo. L'insegnante ripropone il lessico relativo agli stati d'animo: *allegro, arrabbiato, calmo*. L'insegnante chiede ai bambini di disegnare il volto di un pagliaccio, di colorarlo, poi chiede di presentare il proprio lavoro, nominando colori, forme e stati d'animo. Per esempio: *Il naso del pagliaccio è grande e rosso. Il pagliaccio si chiama Donato. È arrabbiato.*

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: ASCOLTA I GESTI*

Il bambino colora le vignette e mentre dipinge osserva i particolari. Scrive poi il significato del gesto raffigurato.

In fase di correzione l'insegnante chiede ai bambini di descrivere il significato dei gesti rappresentati, invitandolo a rispondere a semplici domande, ad esempio:

– *Che cosa fa Luca?*

– *Che cosa dice Sara?*

2. SCHEDA DI LAVORO: L'ALBUM DI SARA*

Il bambino colora le foto dell'album fotografico, quindi le osserva con attenzione per associare a ciascuna foto la corretta descrizione, scegliendola tra quelle indicate in fondo alla pagina. Durante la correzione, l'insegnante chiede al bambino di motivare la propria scelta, descrivendo i particolari di ogni fotografia.

3. SCHEDA DI LAVORO: FILASTROCCHES DELLE LINGUE*

La scheda di espansione propone una filastrocca di Paolo Beneventi che presenta ai bambini le diversità delle lingue.

L'insegnante, dopo aver letto e spiegato il testo, propone la sua memorizzazione. I bambini devono riconoscere il messaggio contenuto nei gesti raffigurati, che illustrano alcuni versi della poesia e dipingono i disegni, nominando i colori utilizzati.

Verifica

La Verifica chiede ai bambini di individuare e riconoscere il nome del personaggio o dell'elemento che caratterizza la situazione.

L'insegnante chiede di descrivere la situazione, costruendo una frase completa.

Per esempio: *Luca è in palestra.*

Approfondimenti culturali

Il Circo

Quello che oggi conosciamo come Circo nasce in Europa verso la fine del XVIII secolo, dal desiderio della gente di ricevere svaghi più complessi. Intorno al 1760 gli ufficiali-cavalieri della “Scuola di cavalleria inglese” cominciarono a creare esercizi acrobatici sul cavallo per guadagnarsi la vita facendo quello che meglio conoscevano: cavalcare. Una pista rotonda (di circa 13-16 m di diametro) era molto più adatta della pista angolare delle vecchie scuole di cavalleria, perché il cavallo poteva muoversi in modo molto più regolare, senza tutti quegli angoli... e così è nata la **pista** del Circo.

Dato che a quel tempo non c'erano ancora dei posti fissi dove presentare gli spettacoli, questi artisti giravano di fiera in fiera e cominciarono a venire in contatto con le diverse attrazioni di questi mercati e con tutte le arti e gli artisti che le animavano. Così si avvicinarono

anche all'arte di camminare sul filo, che a quel tempo veniva eseguita ad altezze incredibili (e senza sicurezza), tirando dei cavi tra una casa e l'altra. I pantomimi crearono delle scene di eroiche battaglie e intorno al XIX secolo nacquero anche i primi grandi ammaestраторi di animali.

L'aggregazione delle attrazioni creò la necessità di trattenere il pubblico più a lungo: nacque così la **tenda** del circo. Sotto il tendone era possibile godere in poco tempo uno spettacolo completo, la tenda era smontabile e rimontabile velocemente, e si potevano creare sempre nuove attrazioni: salti mortali, acrobatica in aria, lanci dal cannone ecc.

Ciò comportò però la “perdita” di tutto il lavoro con i cavalli i quali, da attrazione principale, divennero uno spettacolo marginale, fin quasi a scomparire del tutto. A partire dal 1880 si verificò la vera nascita della giocoleria come genere in se stesso, riconosciuto e presentato quale arte circense.

Da questo ramo di giocolieri viene nella prima metà del XX secolo l'italiano Enrico Pastelli, divenuto famosissimo, che sviluppò la più conosciuta forma di giocoleria oggi costituita da palline, cerchi, stanghe e clave.

Ecco alcuni tra i circhi italiani più rappresentativi:

– Il **Circo di Moira Orfei**, la cui fondazione è avvenuta nel novembre 1961, si è contraddistinto per aver sempre presentato spettacoli di altissimo livello: è stato anche il primo circo italiano a conquistare nel 1987 un Clown d'Oro al Festival Internazionale del Circo di Montecarlo, con un numero di dodici tigri, e nel 1989 un altro grande riconoscimento, un Clown d'Argento per il numero di animali esotici e per l'alta scuola di equitazione presentati da Lara e Stefano Nones Orfei.

– L'**American Circus**, fondato nel 1976, di proprietà della famiglia **Togni**. Al Festival Internazionale del Circo che si tiene ogni anno a Montecarlo, Flavio Togni, star del Circo, vince il Clown d'Argento con il suo numero degli elefanti. Nel 1989 comincia l'avventura dei Togni negli Stati Uniti, dove una lunga tournée nei palazzetti dello sport di tutta America porterà la professionalità di questi artisti a conoscenza

di un pubblico sempre più vasto e sempre più affezionato che identifica in Flavio Togni, soprattutto, il proprio beniamino. Parte della famiglia è però rimasta in Italia, e ha continuato a lavorare per il ritorno del Circo; si sono rinnovate le strutture, pianificate le tournée, tutto è stato approntato affinché uomini e animali ricominciassero a lavorare come se non fossero mai partiti. Il 1996 per l'American Circus segna uno storico evento: una coproduzione Italia-America-Russia per il più grande festival del circo sulla piazza Rossa a Mosca. In quell'occasione Enis Togni fa costruire un mega *chapieteu* a sei punte color avorio senza nessun palo all'interno. Una struttura innovativa e altamente tecnologica che apre nuovi orizzonti al circo moderno. Oggi l'American Circus nelle maggiori piazze di tutto il mondo è ospitato sotto questa mega struttura.

Circo e animali

A partire dalla seconda metà del Novecento nei circhi di tutto il mondo è cambiato radicalmente il rapporto tra animali nati in cattività e addestratori.

L'addestramento circense moderno è basato su una forma di rispetto reciproco e di collaborazione tra uomo e animale, come confermato dai più insigni etologi, veterinari e direttori di zoo, e frequentissimi sono gli scambi di esperienze tra tali specialisti e gli addestratori del circo.

Per quanto riguarda gli animali sotto il tendone del circo la situazione odierna è la seguente:

– gli animali che si esibiscono sono nati in cattività da più generazioni e quindi hanno sviluppato un comportamento

e un'istintività diversi da quelli allo stato selvaggio;

– le frequenti riproduzioni di animali come i felini o i ruminanti all'interno dei circhi testimonia il loro perfetto stato di salute fisico e psicologico;

– in Italia da molti anni gli “zoo viaggianti” al seguito dei circhi ospitano solo gli animali che prendono parte allo spettacolo;

– gli animali che si esibiscono nei circhi vengono ospitati in recinti e gabbie estensibili; durante gli spostamenti da una città all'altra agli animali viene consentito un regolare riposo e movimento, garantendo loro condizioni di viaggio adeguate;

– nell'addestramento moderno gli esercizi compiuti dagli animali si basano esclusivamente sui movimenti e le posizioni conformi alla loro natura e al loro istinto, quindi assolutamente privi di forzature, ed escludono fatica eccessiva;

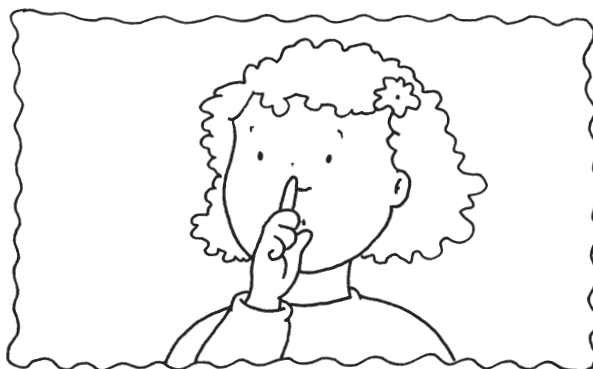
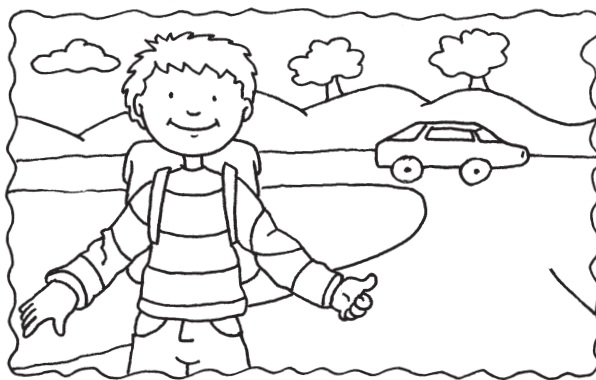
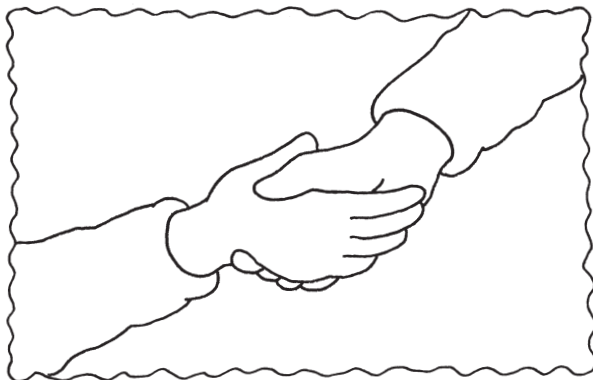
– per sviluppare un tipo di riflesso o guidare una serie di movimenti, non si fa uso della forza fisica: la frusta o il bastone restano nelle mani dell'addestratore solo come strumenti di guida e orientamento;

– tutti gli addestratori e i direttori di circo sono disponibili al confronto e al dialogo sul tema dell'addestramento degli animali e le prove dei numeri sono aperte a tutti.

Notizie raccolte dal sito dell'Ente nazionale Circhi: www.circo.it

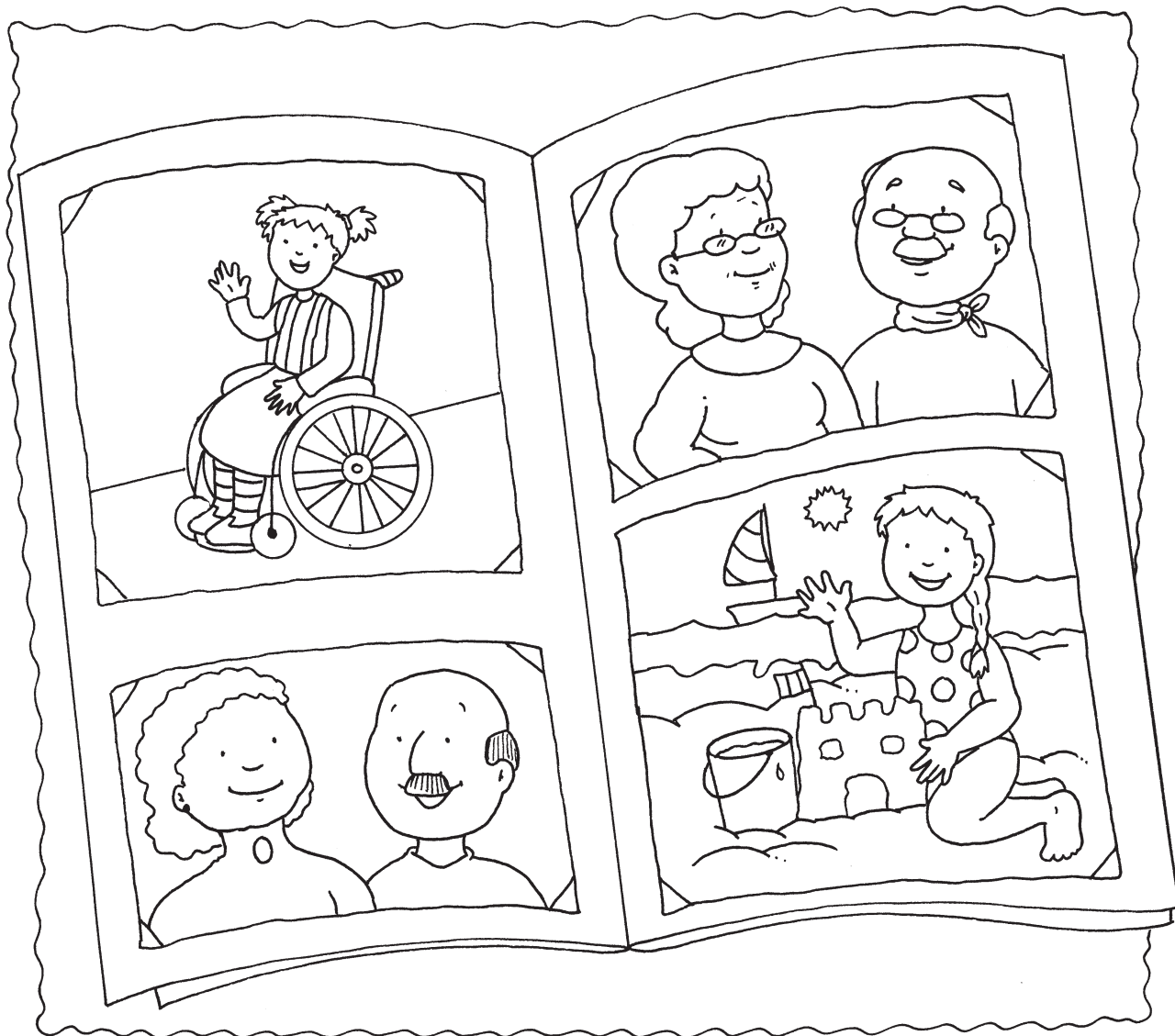
1. ASCOLTA I GESTI

- Colora i disegni. Che cosa vogliono dire i gesti che vedi?



2. L'ALBUM DI SARA

- Questo è l'album dei ricordi di Sara. Colora i disegni.



In questa pagina dell'album di Sara vedi:

- l'amica preferita Letizia,
- i suoi quattro nonni,
- Sara al mare.

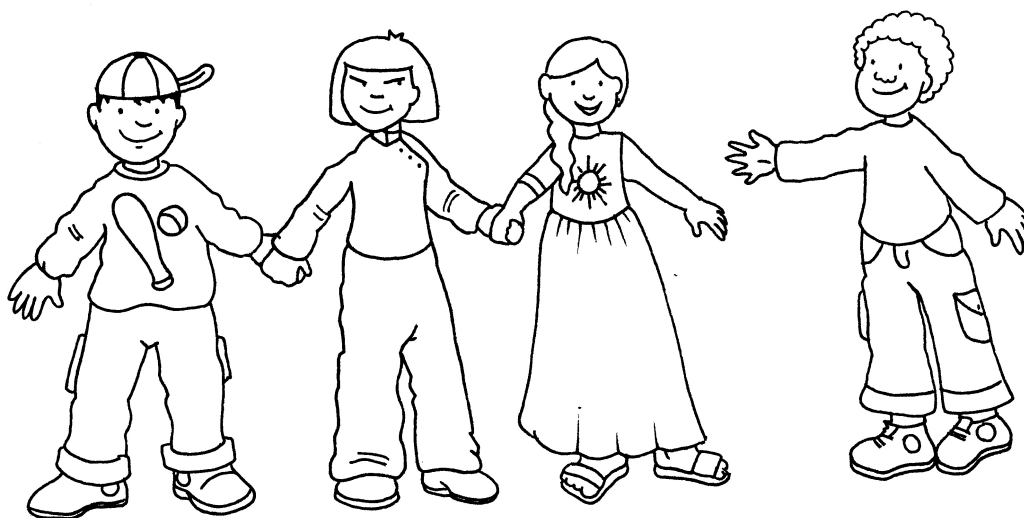
Riconosci le persone nelle fotografie?

3. FILASTROCCA DELLE LINGUE

- In quanti modi si può comunicare? In quante lingue si può parlare?
E quanti gesti ci possono aiutare?
- Riconosci i gesti nei disegni.

*Il russo, il tedesco, il francese,
il turco, il polacco, il cinese...
quante lingue ci sono nel mondo
per parlare di pace in un girotondo.
Gli Italiani hanno tanti dialetti
e c'è chi studia l'inglese a fumetti.
Per parlare le lingue del mondo
devo studiare e impegnarmi a fondo,
ma se piango, se rido, se ballo,
capiranno anche in Portogallo;
se sorrido e se tendo la mano
anche il Greco, il Cinese, l'Americano
mi riconoscono come loro amico
ben più in là delle cose che dico.*

Paolo Beneventi



UNITÀ 2: UN ALBUM DI FOTOGRAFIE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Dove abiti?

Come si chiama la tua mamma? E il tuo papà?

Hai dei fratelli/delle sorelle? Come si chiamano?

Quanti anni hanno? Sei figlio unico?

Hai degli animali domestici? Come si chiamano?

Che cos'è? / Come è...? / Ti piace? / Perché?

Buongiorno / Buonasera / Ciao

Sono... / Siamo...

Ti / Vi presento...

Piacere!

È il nonno di Sara.

È la zia. È la sorella del papà.

Come si dice in italiano...?

VOCABOLARIO

> abat-jour	> album	> alto	> basso	> bianco
> blu	> cane	> casa	> CD-Rom	> computer
> divano	> dolce	> figlio/a	> finestra	> fotografia
> fratello/sorella	> gatto	> genitori	> grande	> grigio
> lampada	> lungo	> nero	> nipote	> nonno/a
> papà/mamma	> piccolo	> quadrato	> rotondo	> sofà
> stretto	> tappeto	> tavolo	> verde	> videogame
> zio/a				

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone mediante l'utilizzo dell'aggettivazione
- > Riconoscere e utilizzare correttamente il genere del nome (maschile/femminile)
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Scambiare informazioni essenziali riguardanti l'ambito familiare e domestico

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Conoscenza membri della famiglia allargata (cugini, zii, nonni) attraverso album di fotografie.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni personali (legami di parentela), presentare.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - salutarsi e scambiarsi informazioni essenziali;
 - descrivere persone della propria famiglia.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti ben conosciuti e attività favorite;
 - identificare persone del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte.
- > *Communication, presentational mode:* fornire presentazioni essenziali, orali e scritte, riguardo al proprio contesto familiare (allargato).

Protagonisti

I diversi membri della famiglia allargata di Paolo, Luca e Sara.

Elementi del contesto

Fotografie dell'album di famiglia.

Situazione

Sara e la sua mamma sono in salotto e sfogliano un album di fotografie.

Gioco in classe

L'insegnante raccoglie le fotografie chieste precedentemente ai bambini.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i bambini a consegnare le fotografie, le mette in un cestino e ne pesca una. Poi chiede ai bambini: – Chi è?

Una volta riconosciuto il bambino, i compagni, osservati i particolari della foto, pongono alcune domande:

- Dove abiti?
- Sei figlio unico?

Il bambino presenta la propria famiglia e poi estrae una foto. Il gioco termina quando tutti i bambini si sono presentati. L'attività può continuare anche a coppie: due bambini si scambiano le fotografie e le descrivono, a turno. Si possono sviluppare le competenze descrittive anche in forma scritta, attraverso lo scambio epistolare con i coetanei italiani. In questo caso i bambini utilizzano le fotografie oppure fanno disegni della propria famiglia allargata. L'insegnante spiega che presentare il proprio gruppo familiare serve per approfondire la conoscenza reciproca e creare un'amicizia vera.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *papà, mamma, nonno, zio, zia...* L'insegnante chiede ai bambini di osservare i ritratti presenti nel vocabolario e di confrontarli con quelli delle fotografie presenti nella situazione comunicativa d'apertura. Guida i bambini a rilevare i rapporti di parentela tra i bambini-protagonisti e le persone raffigurate. Fornisce loro i nomi in lingua italiana.

Attività lessicale

L'insegnante indica uno dei personaggi dell'albero genealogico chiedendo ai bambini: – Chi è? I bambini rispondono indicando il grado di parentela rispetto a Paolo, Luca e Sara. L'abbinamento può essere riproposto invertendo i ruoli. Questa attività può essere svolta prima collettivamente, infine a turno da coppie di bambini. L'insegnante può proporre anche un'attività che consiste nell'individuare i rapporti di parentela delle altre persone tra loro. Ad esempio la zia è la sorella del papà. L'insegnante spiega che questa ricostruzione logica dei rapporti di parentela si chiama albero genealogico e può far notare che la lingua italiana utilizza lo stesso termine sia per indicare la relazione con gli zii sia quella con i nonni. Un'ulteriore riflessione lessicale può essere fornita dal sostantivo *parente/i* che in inglese ha invece il significato di genitori. L'insegnante può utilizzare lo strumento dello scambio epistolare per approfondire il fatto che in Italia le relazioni con la famiglia allargata sono ancora molto sentite.

PER MAMMA E PAPÀ

La poesia d'apertura: "Per mamma e papà" descrive la relazione affettiva con i genitori. I bambini possono memorizzare il testo e mimare le azioni per fare cosa gradita alla mamma e al papà. La poesia offre spunto per un arricchimento lessicale relativamente all'uso degli aggettivi descrittivi, espressione di stati d'animo, colori...

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali circa avvenimenti e incontri.

> *Communication, presentational mode*: riconoscere e rispondere in modo appropriato per tono di voce.

- > *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per salutare e interagire nella classe in italiano.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere e utilizzare correttamente espressioni idiomatiche italiane confrontandole con le espressioni equivalenti della propria lingua madre.
- > *Comparisons, among cultures*: dimostrare comprensione dei modelli di comportamento della cultura italiana, confrontandoli con i propri.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo. Lo scopo è quello di far interagire, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > relazioni di parentela, al di là del nucleo familiare,
- > la presentazione di sé e degli altri,
- > lo scambio di saluti formali e informali, in fase di incontro.

L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione le diverse situazioni comunicative. In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quali stati d'animo descrivono le espressioni del loro volto?

L'insegnante invita i bambini a costruire un dialogo nella loro lingua madre.

DIALOGO SUGGERITO

- *Buongiorno/ Buonasera/ Ciao*
- *Sono.../Siamo...*
- *Ti/Vi presento...*
- *Piacere!*

L'insegnante spiega le forme diverse di saluto presenti nella lingua italiana, distinguendo tra: saluto formale (buongiorno/buonasera...) tra adulti che non si conoscono; quando un bambino si rivolge ad un adulto che non appartiene alla cerchia familiare, e saluto informale (ciao) tra amici e parenti o quando un adulto si rivolge a un bambino.

Infine i bambini devono interpretare il dialogo, come se fossero i bambini-amici rappresentati nelle vignette, e drammatizzare la situazione, interpretando a turno le diverse parti. L'insegnante può chiedere di costruire dialoghi anche dal paginone 1.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta otto situazioni comunicative: in ciascuna casella c'è una domanda alla quale il bambino deve rispondere.

Istruzioni

L'insegnante indica uno dei personaggi dell'albero genealogico, chiedendo: *chi è?*

I bambini devono rispondere indicando il grado di parentela rispetto a Paolo, Sara e Luca. In un secondo momento il gioco può essere svolto nella modalità in cui l'insegnante dice il nome della

persona e i bambini ne indicano la collocazione all'interno dell'albero genealogico. Infine una terza modalità di gioco può consistere nell'individuare i rapporti di parentela non solo in relazione ai bambini, ma anche delle altre persone tra loro. Per esempio: La zia è la sorella del papà.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati.
- > *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali semplici, esprimendo gradimento/preferenza.
- > *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana (tipi di case).
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per fare una ricognizione delle somiglianze e delle differenze tra la cultura italiana e la propria.
- > *Connections, interdisciplinary*: riconoscere e descrivere caratteristiche fisico-climatiche del territorio italiano; individuarne la posizione sulla carta geografica dell'Italia.
- > *Connections, intradisciplinary*: raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre).

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta immagini di diversi tipi di casa italiana (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*): la casa di montagna, la casa collinare, la casa di pianura, la casa mediterranea. L'insegnante utilizza la pagina per rinforzare le competenze espositive: attraverso la descrizione delle immagini viene consolidato l'uso dell'aggettivo qualificativo e del lessico specifico. L'insegnante può dividere la classe in quattro gruppi, assegnando a ciascuno la descrizione di una delle immagini del testo. Ogni gruppo sceglie un elenco di aggettivi, poi espongono la propria descrizione. Per verificare l'acquisizione delle competenze, l'insegnante può proporre un'attività da svolgere in coppie. Uno dei bambini chiede al compagno: *Quale casa italiana ti piace? Perché?* Il compagno risponde, motivando la scelta. Poi si scambiano i ruoli.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: E TU CHI SEI?*

Il bambino compila una sorta di Carta d'Identità: uno schema dove inserisce la sua fotografia e i dati che descrivono i suoi rapporti di parentela.

2. SCHEDA DI LAVORO: CERCA LE PAROLE*

Il bambino deve individuare nel cruciverba alcune parole che riguardano la casa e il suo arredamento. Le evidenzia e le copia sulle righe in fondo alla pagina.

3. SCHEDA DI LAVORO: CHI SONO IO?*

La scheda di espansione propone una poesia di Gianni Rodari nella quale vengono evidenziati i termini che indicano rapporti di parentela. L'insegnante, dopo aver letto e spiegato il testo propone la memorizzazione. Il bambino deve cambiare il genere dei nomi evidenziati. Dopo aver svolto l'attività dipinge il disegno, nominando i colori utilizzati.

Verifica

La Verifica chiede ai bambini di abbinare agli oggetti rappresentati le qualificazioni corrette, scegliendole tra quelle elencate a fianco dell'illustrazione. Agli alunni che hanno svolto solo la parte dell'Unità relativa alla lezione base, l'insegnante chiede di indicare l'aggettivo esatto. Agli alunni che hanno svolto anche le attività dello Sviluppo, l'insegnante chiede di descrivere l'oggetto, costruendo una frase completa, ad esempio: Il computer è grigio. L'insegnante può spiegare il fenomeno del prestito linguistico.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 2

Maschio o femmina

L'unità permette all'insegnante di introdurre alcune semplici osservazioni grammaticali, riferite alla declinazione del genere (maschile, femminile) all'interno della lingua italiana.

Molti nomi femminili in italiano sono caratterizzati dalla vocale finale **-a**, mentre i nomi maschili terminano per lo più in **-o**, ma questa regola conosce molte eccezioni. La conferma più evidente di questa affermazione è presente all'interno della rubrica stessa: il termine *papà* (un prestito linguistico dal francese, come indica l'accento sull'ultima lettera), pur essendo maschile, termina in **-a**. Nei nomi come *nonno* e *nonna*, che possiedono la stessa radice (*nonn-*) la vocale finale caratterizza il genere.

Il genere dei nomi

I nomi in -o	sono per lo più di genere maschile	es.: il tavolo, il gatto, il medico
---------------------	---	-------------------------------------

Eccezioni: la mano, la foto(grafia), la moto(cicletta), l'auto(mobile), la radio.

I nomi in -a	sono per lo più di genere femminile	es.: la sedia, la gatta, la maestra...
---------------------	--	--

Eccezioni: il papa, il gorilla, il cinema(tografo)...

- nomi di origine greca in *-ma*
- nomi di persona in *-ista*
- nomi di persona in *-eta*

es.: il clima, il problema, il tema...

es.: il pianista, il dentista...

es.: il poeta, l'atleta...

I nomi in -e	possono essere sia di genere maschile sia di genere femminile
---------------------	--

es.: il fiore, il giornale...

es.: la stazione, la stagione...

I nomi in -à e -ù	sono di genere femminile
--------------------------	---------------------------------

es.: la città, la gioventù...

I nomi in -i	sono di genere femminile
---------------------	---------------------------------

es.: la tesi, la crisi...

I nomi in consonante	sono di genere maschile
-----------------------------	--------------------------------

es.: lo sport, il bar...

Approfondimenti culturali

LE CASE ITALIANE

Vengono qui riportate alcune note descrittive delle case italiane presentate nella pagina di **Cultura e Intercultura: dall'Italia** per fornire all'insegnante materiale di supporto alla spiegazione in classe. Le informazioni sono tratte da una guida del Touring Club Italiano dedicata all'architettura della casa sul territorio italiano.

La casa di montagna

La montagna è un ambiente molto particolare, dove la vita è dura, anche se affascinante, e ha dato origine a un tipo di case molto caratterizzate, costruite con i materiali tipici: il legno e la pietra. Le forme variano naturalmente da valle a valle, secondo gli influssi culturali e geografici. Tutte però rappresentano un miracolo di adattamento al materiale, alle esigenze pratiche (isolamento termico, esposizione al sole, resistenza al peso della neve) e di inserimento naturale e gradevole nel paesaggio montano.

La casa collinare

Gran parte del territorio italiano è collinare e di media montagna: difficile da coltivare, reso fertile dall'intensa e ininterrotta fatica dell'uomo. Su questi colli sono nati vari tipi di casa contadina: il piccolo cascinale del Monferrato piemontese, il casale toscano e umbro, la masseria dei colli appenninici meridionali. Sono tutte abitazioni che, alla residenza vera e propria, uniscono le parti rustiche necessarie alla conduzione agricola. Sono sempre costruite con materiali disponibili sul posto (mattoni o pietra vulcanica di tufo) e di dimensioni mai eccessive e si inseriscono perfettamente nell'ambiente.

La casa di pianura

Le pianure hanno dato origine a case meno condizionate dall'assetto morfologico del territorio: la diversità delle costruzioni è pertanto determinata più dalle condizioni storiche e culturali che da quelle ambientali della zona. Generalmente le città sono formate da gruppi di case costruite intorno alla piazza principale, dove in genere si trovano anche la chiesa e il Municipio, cioè la sede degli uffici amministrativi (il Comune). Nel centro storico le case non sono molto alte, le strade sono spesso

alberate e gli spazi verdi numerosi. Verso la periferia, le costruzioni divengono più alte e organizzate in quartieri residenziali dotati dei servizi essenziali. Nelle zone di edilizia popolare i condomini sono spesso addossati gli uni agli altri, per rispondere alle esigenze di spazio; nei quartieri residenziali più ricchi, le costruzioni sono invece costituite da graziose villette a schiera.

La casa mediterranea

La lunghissima linea costiera d'Italia, luogo privilegiato, anche se non facile, di insediamento, ha dato origine a vari tipi di case abitate dalle genti di mare, ognuna dotata di una sua forte individualità, che la fa riconoscere tra mille e identifica immediatamente, al primo sguardo, la regione in cui sorge: le case dei pescatori liguri, le inconfondibili case venete, le tumultuose, affascinanti, intricatissime e coloratissime case dell'Italia meridionale e insulare. Sono tra le abitazioni più caratteristiche del nostro Paese, forse le più conosciute nel mondo e anche quelle che meglio esprimono un certo tipico modo italiano di abitare e di vivere.

1. E TU CHI SEI?

- Incolla qui la tua fotografia e scrivi il tuo nome, il cognome e l'età.

	<p>Nome:</p> <p>Cognome:</p> <p>Età:</p>
--	--

Di chi sei figlio (o figlia)?

.....

Di chi sei nipote?

.....

.....

Sei fratello (o sorella) di.....

.....

.....

Sei cugino (o cugina) di.....

.....

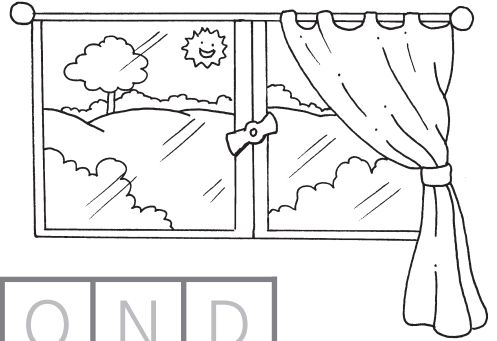
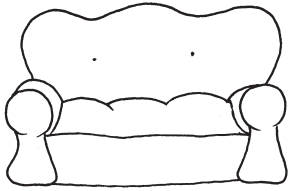
.....

.....

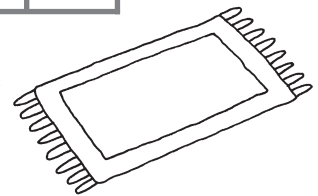
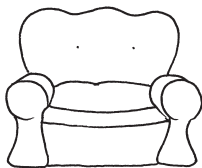
.....

2. CERCA LE PAROLE

- Scopri tutte le parole “della casa”. Circondale.



A	O	T	A	P	P	E	T	O	N	D
U	R	O	K	H	D	I	V	A	N	O
T	A	V	O	L	O	X	D	A	U	P
M	F	I	N	E	S	T	R	A	B	W
T	E	K	P	O	L	T	R	O	N	A
A	L	A	M	P	A	D	A	E	T	U
O	R	Q	S	E	D	I	A	U	O	R



- Ricopia le parole “nascoste”.

.....

.....

.....

3. CHI SONO IO?

Totò domanda alla **mamma**:

- Chi sono io?
- Tu – risponde la mamma – sei mio **figlio**.
- E poi?
- E poi sei un **bambino**.

Totò domanda a Laura:

- Chi sono io?
- Tu – risponde Laura – sei mio **fratello**.

Totò pensa:

- Figlio, bambino, fratello. E poi?

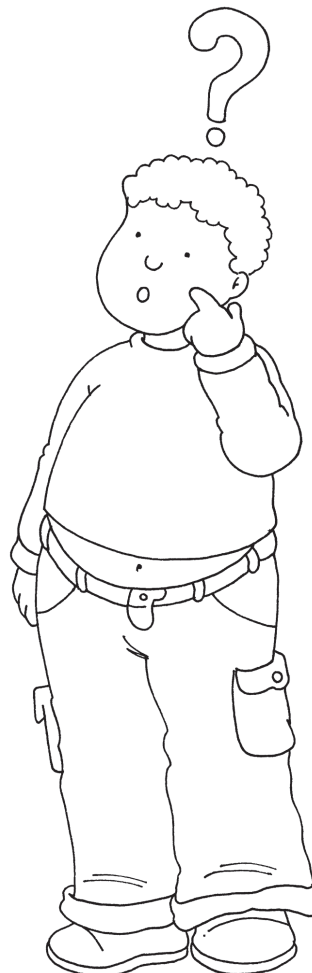
Totò domanda al **nonno**:

- Chi sono io?
- Tu sei mio nipote.

Totò pensa: – Figlio, bambino, fratello, nipote.

Sono tante cose, io. E forse anche di più.

Gianni Rodari



- Trasforma al FEMMINILE le parole di parentela.

figlio

nonno

papà

GIOCHIAMO INSIEME: L'ALBERO DI FAMIGLIA

Istruzioni

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: compilare l'albero genealogico di una famiglia, inventando i nomi relativi ai rapporti di parentela.

Regolamento

La compilazione online con la visualizzazione attraverso la smart board deve iniziare dal basso dove si devono scrivere i nomi di due fratellini, possibilmente un maschio e una femmina: ANDREA e CARLA ad esempio.

Questa attività consente di conoscere alcuni dei nomi più frequenti italiani su suggerimento dell'insegnante.

Si passa poi a scrivere il nome dei genitori di Andrea e Carla e successivamente degli zii. A questo punto si dovranno inserire i nomi dei nonni materni e paterni.

Vista la possibilità oggi giorno della presenza nelle famiglie dei bisnonni, si possono riempire anche le caselle a loro relative.

Questa parte dell'attività si svolge collettivamente con il gruppo classe indicando i rapporti di parentela in relazione ai due bambini:

- fratello/sorella
- zio/zia
- nonno/nonna
- bisnonno/bisnonna

Solo in un secondo momento si potranno anche individuare gli altri rapporti:

- marito/moglie
- figlio/figlia
- cognato/cognata
- genero/nuora
- suocero/suocera
- nipote/nipote

Gioco in classe

Si suggerisce di svolgere una simile attività in classe. Dapprima in piccolo gruppo : Il compito dei bambini ai quali viene consegnata la stampa dell'albero genealogico, è quello di copiare i nomi utilizzati collettivamente e scrivere le relazioni di parentela.

In un secondo momento l'attività potrà essere svolta a livello individuale: i bambini con l'aiuto della famiglia potranno scrivere il loro albero genealogico. Potranno esserci delle caselle in più o delle caselle in meno in base alle situazioni personali.

UNITÀ 3: NELL'AULA DI PITTURA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Che cos'è?

Come è? (colore, forma, dimensione...)

Di che colore è?

Che cosa hai usato per colorare?

Che cosa fai?/Che cosa disegni?

Che cosa usi?/Che colori usi?

Ti piace? È bello?

Sì, mi piace (molto)./Sì, è (molto) bello.

No, non mi piace (affatto). Preferisco...

Come si dice in italiano...?

Dov'è? Dove sono?

VOCABOLARIO

> acquerelli	> arancione	> astuccio	> azzurro	> baffi
> bandiera	> barattolo	> bianco	> bicchiere	> blu
> cartellone	> coda	> colori a dita	> elefante	> filo
> foglio	> gatto	> giallo	> gomma	> grigio
> mare	> marrone	> matita	> matite colorate	> naso
> nero	> occhi	> pallone	> pastelli	>
pennarelli				
> pennelli	> petalo	> prato	> proboscide	> raggio
> righello	> rosa	> rosso	> scaffale	> sole
> temperamatite	> tempere	> tondo	> tubetto	> vaschetta
> verde	> viola	> zaino/zainetto		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere e utilizzare correttamente il verbo avere al presente indicativo
- > Riconoscere e usare gli aggettivi numerali ordinali
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Interagire in una situazione di domanda/offerta di acquisto

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività.*
- > Argomento: *Esprimere le proprie emozioni attraverso la pittura, il disegno, i colori.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Utilizzare espressioni di gradimento/preferenza, chiedere informazioni su oggetti specifici.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - scambiarsi informazioni essenziali;
 - descrivere oggetti e attività di scuola.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere brevi note di temi conosciuti, includendo le attività di tutti i giorni a scuola;
 - identificare oggetti e attività del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte.
- > *Communication, presentational mode:* dare resoconti orali semplici circa attività quotidiane di scuola, esprimendo gradimento/preferenza.

Protagonisti

Paolo, Luca, Sara e Maria con i compagni di scuola.

Elementi del contesto

Alcuni elementi relativi alla pittura: tubetti, pennelli, una vaschetta d'acqua. Un cartellone, pennarelli, matite...

Situazione

I bambini sono nell'aula di pittura. Disegnano e dipingono.

Gioco in classe

L'insegnante invita i bambini a preparare fogli, colori e tutto quello che serve per dipingere.

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede ai bambini di disegnare sul proprio foglio qualche elemento di un paesaggio: il sole, un albero, dei fiori... Appende un cartellone bianco alla parete. I bambini dopo aver realizzato e colorato i disegni, ritagliano gli elementi disegnati e li incollano sul cartellone. L'insegnante chiede ai bambini di spiegare ai compagni i colori e gli strumenti che hanno utilizzato. L'attività continua finché tutti i bambini hanno incollato sul cartellone il proprio disegno. Durante l'attività l'insegnante guida ciascun bambino a esprimere le proprie idee ed emozioni attraverso il disegno e il colore. Spiega che la pittura utilizza un linguaggio simbolico universale che ogni popolo ha tradotto con parole diverse.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *matita, gomme, tempere, pastelli...* L'insegnante riprende la situazione comunicativa illustrata, invita i bambini a riconoscere e indicare i vocaboli che sono entrati nella drammatizzazione (colori e strumenti) e a rilevare altri elementi del

contesto non ancora nominati. Fornisce ai bambini vocaboli in lingua italiana e invita a trovarli nella pagina del vocabolario.

Attività lessicale

L'insegnante indica uno dei disegni realizzati dai bambini della situazione comunicativa illustrata e poi chiede agli alunni quali colori ci sono nel disegno e con quale tecnica è stato realizzato. L'attività può essere riproposta anche a partire dalla pagina del vocabolario: l'insegnante nomina un colore o una tecnica e i bambini devono individuare nella pagina d'apertura gli elementi nominati. Questa attività può essere svolta prima collettivamente, poi a turno da coppie di bambini.

TUTTI I COLORI

La filastrocca d'apertura "*Tutti i colori*" fornisce uno spunto per sostenere e approfondire il valore simbolico delle forme e dei colori. I bambini possono memorizzare il testo con la tecnica delle frasi a catena.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare informazioni essenziali circa avvenimenti e attività;
- esprimere gradimento/preferenza circa oggetti e attività.

> *Cultures, practices:* partecipare a drammatizzazioni e giochi di ruolo in italiano.

> *Connections, intradisciplinary:* raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre)

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo che sviluppa le competenze introdotte nella fase di Warm-up. Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > i colori,
- > le tecniche di disegno e pittura,
- > l'idea di gradimento/preferenza.

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

In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quali stati d'animo descrivono le espressioni del loro volto?

L'insegnante invita i bambini a costruire un dialogo nella loro lingua madre.

DIALOGO SUGGERITO

– *Che cosa fai? / Che cosa disegni?*

– *Che cosa usi? / Che colori usi?*

– *Ti piace? È bello?*

– *Sì, mi piace (molto). / Sì, è (molto) bello.*

– *No, non mi piace (affatto). Preferisco...*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e spiega loro che devono interpretare il dialogo, come se fossero i bambini-amici rappresentati nelle vignette, scambiandosi i ruoli. L'insegnante può chiedere di costruire dialoghi anche dal paginone 1.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta l'immagine di un quadro di Silvestro Lega e 11 macchie di colori diversi.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare il dipinto e di indovinare quali colori ha usato il pittore per dipingerlo, scegliendo tra le macchie di colore riportate a lato del quadro. Infine i bambini identificano e descrivono gli elementi presenti nel dipinto e riproducono la modalità di coloritura usata dal pittore in un proprio disegno.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Cultures, products*: identificare e fare esperienza di manifestazioni artistiche della cultura italiana.

> *Connections, interdisciplinary*: conoscere alcune caratteristiche dei personaggi più rappresentativi della cultura italiana e comprendere l'importanza del loro contributo alla crescita del patrimonio artistico mondiale.

> *Connections, intradisciplinary*: usare strumenti multimediali per accedere a informazioni riguardanti la cultura italiana.

> *Comparisons, among cultures*: esprimere le proprie personali preferenze riguardo a manifestazioni della cultura italiana, confrontandole con quelle della propria cultura.

> *Communities, school*: prendere contatto con le risorse offerte dal territorio o attraverso Internet, per acquisire diretta esperienza della cultura italiana.

> *Communities, lifelong*: visitare musei o gallerie d'arte in cui sono esposte opere di artisti italiani.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di quadri di famosi autori italiani del Rinascimento (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*) del periodo rinascimentale:

- > Un particolare della *Primavera* di Botticelli,
- > *Canestro di frutta* di Caravaggio,
- > *Marina di Atene* di Raffaello Sanzio,
- > *Autoritratto* di Antonello da Messina.

L'insegnante utilizza la pagina per sviluppare le abilità espositive degli alunni: attraverso la descrizione delle immagini viene consolidato l'uso degli aggettivi qualificativi e del lessico specifico. L'insegnante può dividere la classe in quattro gruppi, assegnando a ciascuno la descrizione di una delle immagini del testo. Ogni gruppo sceglie un elenco di aggettivi, poi espongono la propria descrizione. Per verificare l'acquisizione delle competenze, l'insegnante può proporre un'attività da svolgere in coppie. Uno dei bambini chiede al compagno:

- Quale dipinto ti piace?
- Perché?

Il compagno risponde, motivando la propria scelta. Poi si scambiano i ruoli. L'insegnante può approfondire l'argomento con un'attività di ricerca sul territorio o in Internet. Organizza una visita (anche virtuale) a un museo, una pinacoteca o una galleria d'arte in modo tale che i bambini possano vedere altre opere d'arte di quel periodo artistico o degli autori presentati.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: QUANTI SONO?*

Il bambino legge le frasi, osserva i disegni e segna la risposta corretta poi colora i disegni. In fase di correzione, l'insegnante chiede di leggere la frase corretta.

2. SCHEDA DI LAVORO: COME COMINCIA?*

Il bambino deve individuare la lettera iniziale del nome degli elementi illustrati e colora i disegni. In fase di correzione, l'insegnante chiede la scrittura guidata di tutte le parole.

3. SCHEDA DI LAVORO: UN DISEGNO DA FINIRE*

La scheda di espansione propone il completamento di una illustrazione: alcuni elementi sono già dati, altri sono da inserire nel posto indicato dalla consegna. Sono stati inseriti anche i nomi tratteggiati degli elementi dati. Il bambino deve ripassare il tratto per scrivere la parola corrispondente. Poi, dopo aver svolto l'attività, dipinge i disegni e nomina i colori utilizzati.

L'insegnante può chiedere al bambino di descrivere il proprio disegno con frasi complete, utilizzando gli indicatori spaziali.

Verifica

La Verifica chiede AGLI STUDENTI di identificare l'elemento al quale appartiene il particolare illustrato, effettuando l'esatto abbinamento. L'insegnante inoltre può chiedere di descrivere l'oggetto, costruendo una frase completa, ad esempio:

I raggi appartengono al sole grande, giallo e caldo.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 3

Parole in coppia

L'unità presenta la declinazione dell'**articolo determinativo** in tutte le sue forme: maschile/femminile, singolare/plurale. A partire dal testo, l'insegnante fa notare ai bambini come il nome e l'articolo che lo accompagna sono strettamente connessi. L'utilizzazione della forma corretta dell'articolo è molto importante nella lingua italiana ed è governata da regole precise, che l'insegnante può cominciare a introdurre a livello intuitivo. Per esempio: *Con quale lettera inizia la parola "zaino"? Com'è il plurale?*. I bambini vengono poi invitati a riflettere sulle differenze tra questo aspetto morfosintattico della lingua italiana e l'uso dell'articolo determinativo in inglese.

L'articolo

Gli articoli accompagnano il nome per precisarlo meglio: possono aiutare a capire se un nome è maschile o femminile, singolare o plurale.

Gli ARTICOLI DETERMINATIVI sono:

SINGOLARE: **il, lo, la** PLURALE: **i, gli, le**

Gli articoli **lo** e **la**, davanti a un nome che inizia per vocale prendono l'apostrofo e diventano **l'**.

I **nomi maschili** che vogliono l'articolo **lo / gli** sono quelli che iniziano per:

- vocale
- s + consonante
- x, y, z
- gn, pn, ps

Approfondimenti culturali

PITTORI ITALIANI

La Primavera di Botticelli

Sandro Filipepi, detto **Botticelli** (1445-1510) dipinse la tavola, della quale la Primavera è un particolare, tra il 1477 e il 1478 per la villa di Castello della famiglia de' Medici, che allora (con Lorenzo il Magnifico) esercitava la propria signoria su Firenze. È uno dei soggetti più famosi del Botticelli. Secondo una delle interpretazioni più diffuse, la fanciulla rappresenterebbe Flora (dea della natura) nel momento della sua manifestazione sulla Terra, trasformata in Primavera, che sparge fiori ovunque. La pittura del Botticelli è molto attenta al disegno e alla bellezza. Il mondo dell'artista è un mondo puro, eterno, simbolico, lontano da quello vero.

Canestro di frutta di Caravaggio

Michelangelo Merisi, detto il **Caravaggio** (dal nome del paese dove nacque intorno al 1573) rivoluzionò in modo profondo la pittura, portando sulla tela un realismo fino allora sconosciuto.

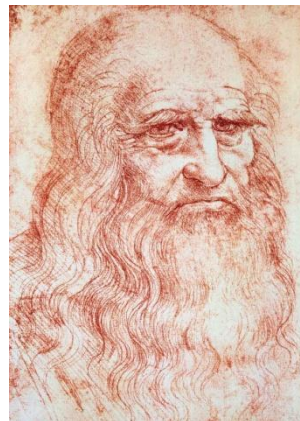
Cresciuto alla scuola dei pittori lombardi, già dalle sue prime prove si allontanò dai consueti temi religiosi, dimostrando grande attenzione agli elementi della natura. A causa del suo carattere irrequieto e passionale, si spostò continuamente da una città all'altra; fu a Roma, Napoli, Malta, in Sicilia... Morì di malaria a 36 anni nel 1610. Questo dipinto a olio su tela del 1596 oggi è conservato alla Pinacoteca Ambrosiana di Milano.

La scuola di Atene (particolare di Aristotele e Platone) di Raffaello Sanzio

Raffaello Sanzio, nato a Urbino (1483-1520), fu l'artista più celebrato del Rinascimento. Ebbe come maestri Michelangelo e Leonardo. Fu pittore e architetto, legato per gran parte della sua vita a Roma, dove costruì la sua arte e la sua fortuna.

La *Scuola di Atene*, realizzata tra il 1509 e il 1510, è un affresco di grandi dimensioni (770 cm di base) e si trova in Vaticano, a Roma. Fu papa Giulio II a commissionare a Raffaello la decorazione delle stanze dei suoi appartamenti.

Questo affresco è una celebrazione della cultura e della filosofia antiche, ma per i contemporanei di Raffaello esso aveva anche un significato in più: i grandi filosofi dell'antichità sono infatti rappresentati con il volto di uomini celebri del Cinquecento (Platone ha le fattezze di Leonardo da Vinci, Eraclito quelle di Michelangelo...).



L'insegnante, a questo punto, può mostrare l'autoritratto di Leonardo da Vinci riportato e invitare i bambini a riflettere: Quale personaggio raffigurato da Raffaello gli assomiglia? Quale messaggio voleva comunicare Raffaello?

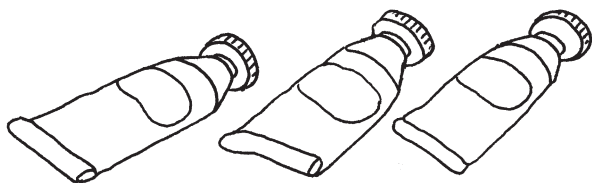
Autoritratto di Antonello da Messina

Questa tavola, dipinta intorno al 1473 da **Antonello da Messina** (1430-1479) è di piccole dimensioni e sembra sia un autoritratto. Rispetto ai ritratti tradizionali, il dipinto presenta novità sostanziali: il volto non è di profilo, ma a tre quarti; lo sfondo è completamente scuro; la luce proviene da sinistra, lasciando in ombra la parte destra del ritratto; l'artista pone una grande attenzione alla definizione dei particolari (ciglia, barba, capelli...); gli occhi dell'uomo in posa sono diretti verso lo spettatore; non è il ritratto di un nobile: gli abiti sono quelli di un artigiano del XV secolo.

Antonello compone questo ritratto sullo stile dei pittori fiamminghi (con i quali entra in contatto durante la dominazione aragonese del Regno di Napoli) a cui aggiunge la sua appartenenza all'arte rinascimentale italiana.

1. QUANTI SONO?

- Segna Sì o No.



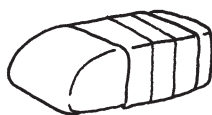
Sono 3 tubetti.

☐

Sì

☐

No



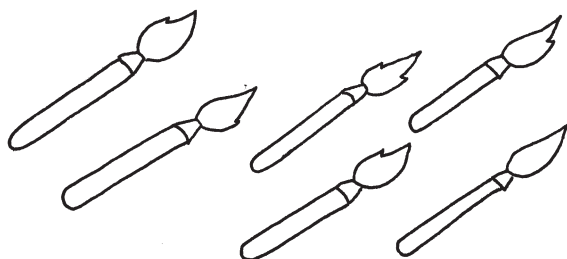
È 1 temperamatite.

☐

Sì

☐

No



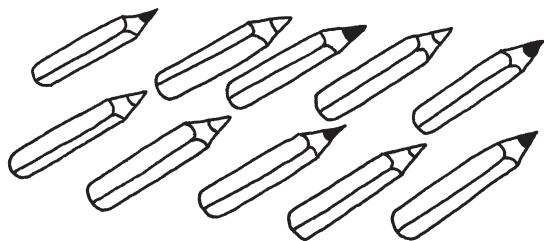
Sono 6 pennelli.

☐

Sì

☐

No



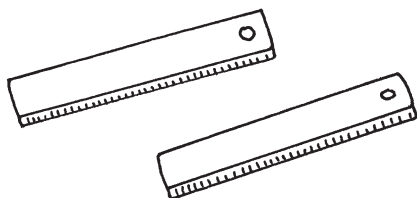
Sono 10 matite.

☐

Sì

☐

No



È 1 righello.

☐

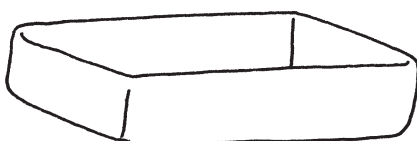
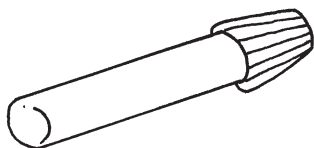
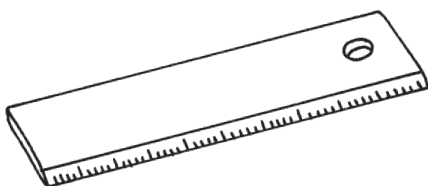
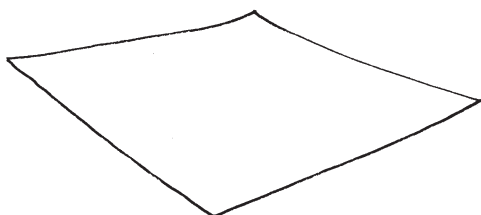
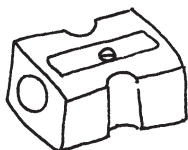
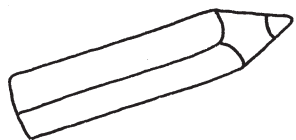
Sì

☐

No

2. COME COMINCIA?

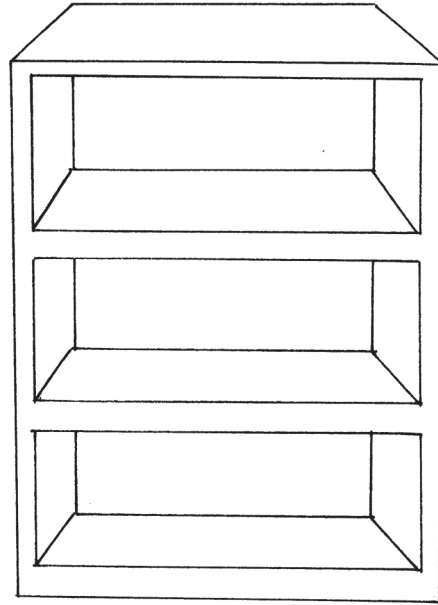
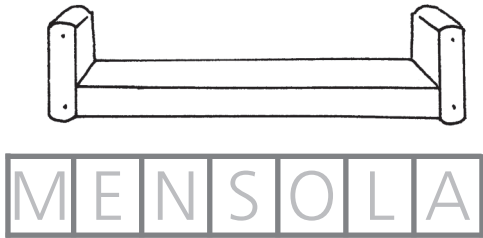
‡ Collega i disegni alla lettera iniziale e poi colorali.



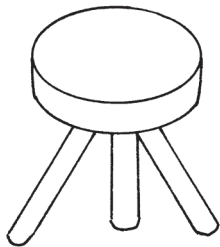
3. UN DISEGNO DA FINIRE

- Ripassa le parole, poi disegna:

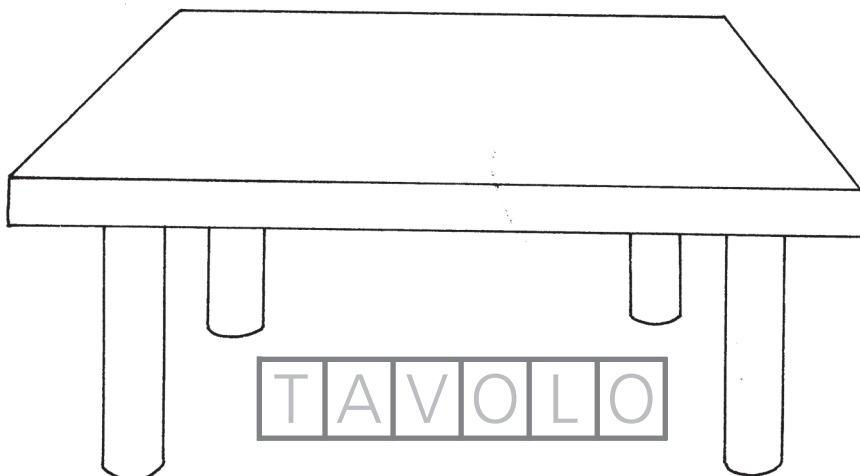
- 4 barattoli sulla mensola,
- 2 gomme sotto il tavolo,
- 5 pennelli dentro lo scaffale,
- 1 bambino sullo sgabello.



S C A F F A L E



S G A B E L L O



T A V O L O

UNITÀ 4: AL CENTRO COMMERCIALE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Buongiorno./Salve. > Vorrei una cintura rossa./Dove sono i giocattoli?

Quanto costa/costano?/Quant'è? > Costa/costano... euro./Sono... euro. > Ecco il resto. Arrivederci.

Scusi/Per favore, mi potrebbe dire dove è/sono...? > Mi serve.../Mi servono... > È/Sono al... piano.

Ti piace quel foulard di seta? È in saldo. > Sì, mi piace (molto)./No, non mi piace (affatto).

Ci sono i saldi!/Nell'angolo delle promozioni ci sono gli sconti! > Vorrei una cravatta di seta/una cintura di cuoio... > Preferisco... > Prima/Dopo > Sopra/Sotto > Verbo avere

VOCABOLARIO

> abbigliamento(sportivo)	> accessori	> americano	> bar
> baseball	> bazar	> biancheria	> bigiotteria
> borsetta	> bottoni	> calzature	> calze
> calzoni	> camicia	> canottiera	> cappello
> cappotto	> centro commerciale	> cinese	> cintura
> commesso/a	> cotone	> couscous	> cravatta
> cuoio	> decimo	> esquimese	> euro
> foulard	> giacca	> igloo	> italiano
> jeans	> k-way	> lana	> maglia
> maglione	> marocchino	> mutande	> nono
> ottavo	> panino	> pantaloni	> pesce essiccato
> piano	> pigiama	> primo	> profumeria
> promozione	> quarto	> quinto	> resto
> riso	> saldo	> scala mobile	> scarpe
> scarpe da tennis	> sconto	> secondo	> sesto
> seta	> settimo	> spaghetti	> terzo
> T-shirt	> vestiti		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare confronti interculturali e interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere e utilizzare correttamente il verbo avere al presente indicativo
- > Riconoscere e usare gli aggettivi numerali ordinali
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Interagire in una situazione di domanda/offerta di acquisto

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Compravendita all'interno di un centro commerciale.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Salutare, chiedere informazioni (costi di abbigliamento e accessori), esprimere gradimento/preferenze.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - salutarsi e scambiarsi informazioni essenziali;
 - descrivere vari oggetti (capi d'abbigliamento).
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere brevi conversazioni su argomenti ben conosciuti;
 - identificare oggetti del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte.
 - comprendere il messaggio di testi illustrati (vignetta umoristica)
- > *Communication, presentational mode:* scrivere brevi note descrittive per fornire informazioni circa le proprie attività quotidiane, esprimendo gradimento/preferenza.

Protagonisti

Paolo, Luca e Sara insieme ai loro genitori.

Elementi del contesto

Alcuni elementi tipici di un centro commerciale: cartelli, pubblicità, prodotti in esposizione...

Situazione

I protagonisti-amici sono in un centro commerciale.

Gioco in classe

L'insegnante chiede ai bambini di portare diversi oggetti (ad esempio: giocattoli, vestiti, quaderni...).

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i bambini a consegnare gli oggetti che hanno portato e li divide per tipo (giocattoli, cartoleria, accessori d'abbigliamento...) per allestire dei punti vendita. Chiede ai bambini di disporre i banchi lungo le pareti e di preparare degli stand. A questo punto divide i bambini in due gruppi: al primo gruppo affida un banco di vendita; al secondo assegna il ruolo di clienti. Questi ultimi devono muoversi tra gli stand e chiedere informazioni su prodotti e sul loro prezzo. L'attività continua finché tutti i bambini del secondo gruppo hanno comprato qualcosa. Poi i ruoli vengono scambiati. Durante l'attività i bambini devono utilizzare alcune espressioni, ad esempio:

- *Buongiorno/Salve.*
- *Quanto costa/costano?*
- *Quant'è?*

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *vestiti uomo/donna; vestiti bambini; abbigliamento sportivo; calzature, biancheria*. Chiede ai bambini di osservare gli elementi raffigurati nel vocabolario confrontandoli con quelli della situazione comunicativa d'apertura. Invita ciascun bambino a nominare gli oggetti che conoscono e a indovinare quelli non ancora definiti. L'insegnante nomina uno degli oggetti illustrati negli insiemi e i bambini nominano l'insieme a cui appartengono. L'abbinamento può essere riproposto invertendo i ruoli. L'insegnante propone la seconda parte dell'attività: i bambini devono individuare l'insieme di appartenenza di alcuni oggetti fuori contesto. Le attività possono essere svolte prima collettivamente, infine a turno da coppie di bambini.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli oggetti illustrati negli insiemi; i bambini rispondono indicandolo e nominando l'insieme al quale appartiene. In un secondo momento l'abbinamento può essere riproposto, invertendo i ruoli: l'insegnante dice il nome dell'insieme e i bambini elencano gli elementi che ne fanno parte.

FILASTROCCA PER IMPARARE A VESTIRSI

La filastrocca d'apertura "*Filastrocca per imparare a vestirsi*" riprende il vocabolario relativo ad alcuni capi d'abbigliamento presenti nella situazione illustrata. Essa offre lo spunto per l'introduzione dei connettivi logico temporali.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

– scambiare informazioni essenziali circa avvenimenti e attività.

> *Communication, presentational mode:*

– riconoscere e rispondere in modo appropriato per tono di voce.

> *Cultures, practices:*

– usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per salutare e interagire nella classe in italiano,

– riconoscere e utilizzare i numeri in accordo con le abitudini italiane.

> *Communities, school:*

- visitare strutture pubbliche gestite da italiani;
- condurre semplici conversazioni con persone di lingua madre italiana.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo. Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, per:

- > scambiare informazioni essenziali,
- > esprimere una richiesta, un bisogno,
- > formulare una risposta adeguata,
- > scambiare saluti formali in fase di incontro/di congedo,
- > usare gli aggettivi numerali cardinali e ordinali.

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

In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quali stati d'animo descrivono le espressioni del loro volto?

I bambini vengono guidati a elaborare un dialogo nella loro lingua madre che permetta loro il reciproco scambio di informazioni. L'insegnante fornisce vocaboli e strutture linguistiche per favorire una comunicazione chiara. Fase importante della lezione: ripresa e sviluppo del sistema di numerazione cardinale e ordinale in lingua italiana. L'insegnante può utilizzare la scheda grammaticale.

DIALOGO SUGGERITO

- *Buongiorno. / Salve.*
- *Scusi/ Per favore, mi potrebbe dire dove è/sono...*
- *Mi serve... / Mi servono...*
- *È / Sono al... piano.*
- *Grazie. / Arrivederci.*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in piccoli gruppi e spiega loro che devono interpretare il dialogo, come se fossero i bambini-amici rappresentati nelle vignette, scambiandosi i ruoli. L'insegnante può chiedere di costruire dialoghi anche dal paginone 1.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta un percorso con 5 strade che si intrecciano. Ogni strada porta a un bambino passando da due elementi caratterizzanti: cibo tradizionale e abitazione tipica.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni, poi li invita a seguire i percorsi, indicando che cosa trovano e dove conducono:

- > *primo percorso:* hamburger, casa a schiera, bambino americano,
- > *terzo percorso:* spaghetti, casa di ringhiera napoletana, bambino italiano,
- > *quarto percorso:* couscous, casa mediterranea, bambino marocchino,

> *secondo percorso*: riso, palafitta cantonese, bambino cinese,

> *quinto percorso*: pesce essiccato, igloo, bambino esquimese.

Dopo una prima fase collettiva, l'insegnante divide i bambini in coppie e li invita a continuare il gioco: un bambino indica uno dei bambini raffigurati, l'altro segue il percorso e nomina gli elementi che lo caratterizzano; poi si scambiano i ruoli.

L'insegnante chiede ai bambini di descrivere le situazioni rappresentate, formulando frasi simili alle seguenti:

> *Chi è? / Che cosa mangia?*

> *Questo è il bambino esquimese, mangia pesce essiccato e abita in un igloo.*

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

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati.

> *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali semplici, esprimendo gradimento/preferenza.

> *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana (venditori ambulanti, cibi tipici).

> *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua straniera per espandere la propria personale conoscenza.

> *Comparisons, among cultures*: confrontare attività di lavoro e commerciali presenti nella cultura italiana e confrontarle con la propria.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di immagini che rappresentano diversi tipi di venditori ambulanti:

> venditore di ciambelle,

> venditore di caramelle,

> venditore di zucchero filato,

> venditore di palloncini.

L'insegnante può utilizzare la pagina per continuare l'attività di consolidamento dei vocaboli e delle funzioni linguistiche, guidando gli alunni a una osservazione attenta delle persone e degli elementi. L'insegnante può proporre un'ulteriore attività da svolgere in coppia: uno dei bambini chiede al compagno. – *Ti piace... / Ti piacciono...*? Il compagno risponde, motivando la propria scelta. Poi si scambiano i ruoli.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: LE CASELLE...*

Il bambino deve individuare la lettera iniziale del nome degli elementi illustrati e colora i disegni. In fase di correzione, l'insegnante chiede la scrittura guidata di tutte le parole.

2. SCHEDA DI LAVORO: ...DELLA TOMBOLA*

Il bambino fa corrispondere il disegno da lui prodotto alla parola presente nella casella della tabella. Infine colora le illustrazioni.

3. SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA SONO?*

La scheda di espansione propone un'attività di arricchimento lessicale. Nella pagina sono rappresentati degli insiemi vuoti (vestiti, biancheria, accessori, calzature) e alcuni elementi da ricondurre all'insieme di appartenenza. L'insegnante introduce la scheda, dando ai bambini le informazioni necessarie per seguirla.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di ricomporre gli oggetti rappresentati e il loro nome, abbinando correttamente i cartellini sui quali gli elementi sono scritti. L'insegnante chiede di eseguire l'abbinamento corretto e di rispondere alle domande della seconda consegna. L'insegnante chiede di descrivere l'oggetto, costruendo una frase completa, ad esempio: I pantaloni sono lunghi e blu; hanno la cintura di cuoio.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 4

Il verbo avere

L'unità permette all'insegnante di introdurre alcune semplici osservazioni grammaticali riferite alla coniugazione del verbo **avere** all'indicativo presente. Per giustificare la presenza dell'**h** all'inizio delle voci *ho – hai – ha – hanno*, l'insegnante può spiegare la necessità di distinguere le forme del verbo da quelle con identica pronuncia ma di significato grammaticale molto diverso: *o* (coniunzione), *a/ai* (preposizione semplice e articolata), *anno* (sostantivo). L'origine dell'**h** è da ricercare nella derivazione del verbo dall'equivalente latino *habeo*. L'insegnante può esemplificare la necessità ortografica, portando come esempio la difficoltà analoga in lingua inglese di distinguere forme come *its/it's*.

I numerali

I nomi di re, imperatori, papi... sono accompagnati in italiano dal numerale ordinale, scritto in cifre romane.

Esempio: Elisabetta II (seconda)

Le cifre romane accompagnano anche il nome dei secoli.

Esempio: Viviamo nel XXI secolo

I **numerali cardinali** sono generalmente invariabili.

Solo **uno** ha il femminile: **una**.

Se usati come nomi hanno sempre genere maschile.

I **numerali ordinali** formano il plurale e il femminile in modo regolare.

Esempio:

– La biancheria è al **primo** piano.

– Sono i **primi** giorni di sole.

– Luca mangia la sua **prima** mela.

– Leggi solo le **prime** pagine.

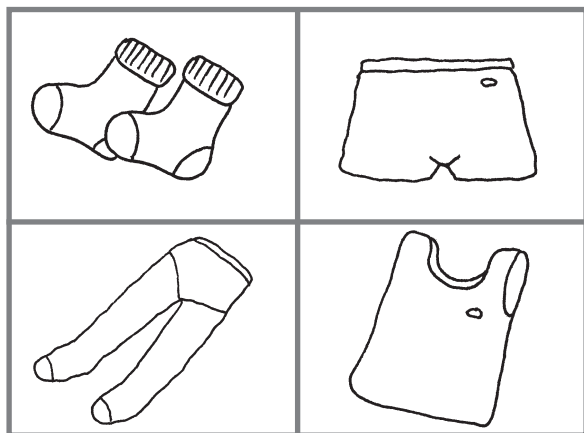
Quando si conta partendo dalla fine di una serie, si usano forme ordinali composte con **ultimo**: penultimo, terzultimo, quartultimo, quintultimo... ecc.

N.B.: Nella cultura italiana i numeri si contano sulle dita a cominciare dal pollice.

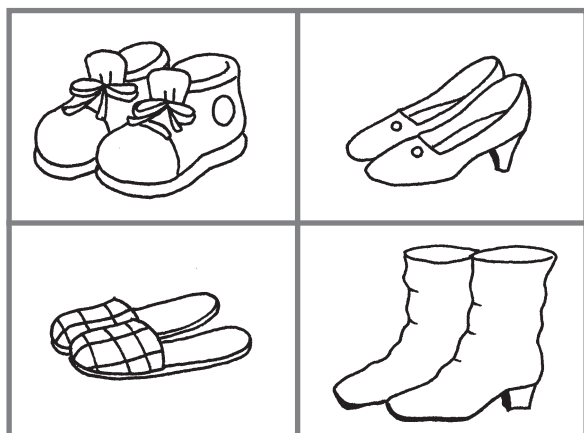
Cardinali	Ordinali	Cifre romane
0 zero		
1 uno	1° primo	I
2 due	2° secondo	II
3 tre	3° terzo	III
4 quattro	4° quarto	IV
5 cinque	5° quinto	V
6 sei	6° sesto	VI
7 sette	7° settimo	VII
8 otto	8° ottavo	VIII
9 nove	9° nono	IX
10 dieci	10° decimo	X
11 undici	11° undicesimo	XI
12 dodici	12° dodicesimo	XII
13 tredici	13° tredicesimo	XIII
14 quattordici		
15 quindici	23° ventritesimo	XXIII
16 sedici	33° trentaeesimo	XXXIII
17 diciassette		
18 diciotto	50° cinquantesimo	L
19 diciannove		
20 venti	100° centesimo	C
21 ventuno		
22 ventidue		
23 ventitré		
24 ventiquattro		
25 venticinque		
26 ventisei		
27 ventisette		
28 ventotto		
29 ventinove		
30 trenta		
40 quaranta		
50 cinquanta		
60 sessanta		
70 settanta		
80 ottanta		
90 novanta		
100 cento		
200 duecento		

1. LE CASELLE...

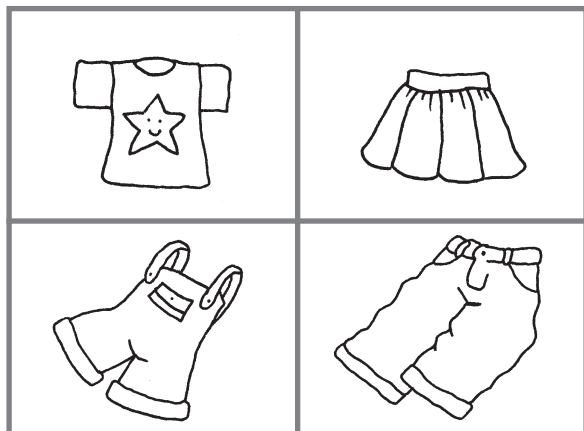
- Osserva i disegni, colorali e poi prepara le cartelle con i nomi.



calze
.....



.....
.....

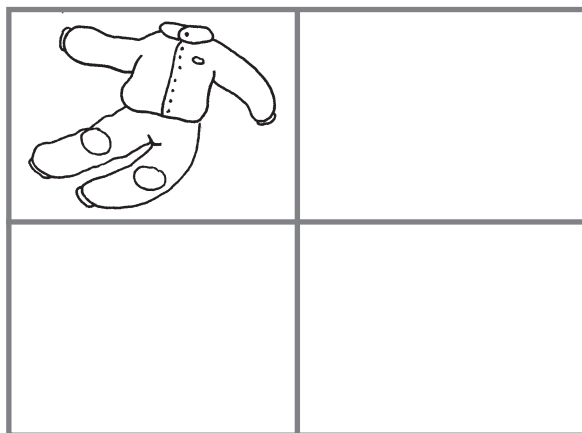


.....
.....

2. ... DELLA TOMBOLA

‡ Ora leggi le parole e disegna gli elementi. Poi colorali.

tuta	maglietta
K-way	piumino



cintura	cappello
sciarpa	guanti



vestito	giacca
camicia	cappotto



3. CHE COSA SONO?

- Leggi i nomi e collega ogni indumento al suo insieme.
Poi colora i disegni.

ABBIGLIAMENTO SPORTIVO



gonna



scarpe da donna

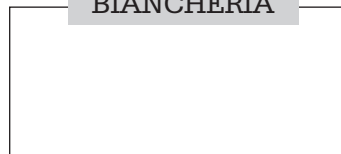


boxer



sandali

BIANCHERIA



gonnellino da tennis

VESTITI

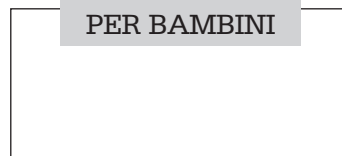


salopette



T-shirt

VESTITI PER BAMBINI



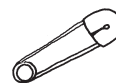
pantaloncini



pantaloni

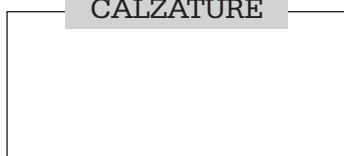


collant



spilla da balia

CALZATURE



stringhe

ACCESSORI



UNITÀ 5: FESTA DI COMPLEANNO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Tanti auguri!/Con i miei migliori auguri./Buon compleanno./Buone feste!/Buon onomastico./
Cento di questi giorni./Grazie!/Grazie mille!/Ti ringrazio molto!
C'è tutto?/Ci sono tutti?
Che cosa manca?/Chi manca?
Manca / Mancano.../C'è/Ci sono
Vuoi giocare con noi? Giochi con noi?
A che cosa giocate? Che gioco è?
Quanti anni compii?/Compio 7 anni.
Quando compii gli anni?/Compio gli anni il...(data)...
Quand'è il tuo compleanno?/Il mio compleanno è il... (data)...
Come lo festeggi?...

VOCABOLARIO

> affettare	> aranciata	> bicchiere	> biglietti d'auguri
> biscottini	> candeline	> caramelle	> cioccolatini
> da solo	> festeggiare	> fettine	> impastare
> impasto	> in compagnia	> infornare	> macchina fotografica
> naufrago	> palloncini	> pasticcino	> piattino
> posate	> regalo	> scarpe da tennis	> tagliare
> torta	> tovagliolo	> tuta	> zainetto

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 tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica del plurale dei nomi
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Scambiare informazioni essenziali (auguri e formule di cortesia)

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Esprimere le proprie emozioni attraverso la pittura, il disegno, i colori.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni (compleanno), offrire e ricevere un regalo, invitare e porgere auguri.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - scambiarsi auguri, utilizzando anche le forme di comunicazione non verbale;
 - scambiare informazioni essenziali riguardo ad attività quotidiane.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti ben conosciuti;
 - identificare oggetti e attività del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte.
- > *Communication, presentational mode:* dare resoconti orali semplici relativi a situazioni e attività d'esperienza quotidiana.

Protagonisti

I bambini protagonisti. Paolo il festeggiato, i suoi genitori, la nonna paterna e la zia.

Elementi del contesto

Una torta con 7 candeline, bottiglie di succhi di frutta, dolcetti e caramelle. Alcuni pacchetti dono.

Situazione

I bambini-protagonisti sono ad una festa di compleanno.

Gioco in classe

L'insegnante fa realizzare ai bambini biglietti d'auguri.

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede ai bambini di mettere alcuni doni simbolici o disegnati in un angolo della classe e di preparare i biglietti d'auguri personalizzati con un disegno e con il proprio nome e, dopo aver controllato che siano stati compilati in modo esatto, li mette in un cestino. Pesca uno dei biglietti e invita il bambino che l'ha scritto a presentare il proprio regalo a uno dei compagni. Quest'ultimo può tenere il dono solo se, dopo aver letto il biglietto, ringrazia correttamente (*Grazie/ Ti ringrazio molto...*). Descrive la carta che avvolge il pacco, nomina l'oggetto contenuto ed estrae un biglietto d'auguri. Il gioco prosegue finché tutti hanno ricevuto un dono. L'attività può continuare a coppie: due bambini si scambiano il proprio regalo e biglietto d'auguri, a turno. Durante l'attività l'insegnante fornisce ai bambini diverse frasi augurali da utilizzare:

Tanti auguri! / Buon compleanno.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *torta, regalo, candeline, palloncini, candeline, aranciata...*

Invita i bambini ad osservare gli elementi raffigurati nella pagina di vocabolario confrontando le illustrazioni con quelle della situazione comunicativa d'apertura. Chiede di indicare i vocaboli utilizzati nella drammatizzazione e di trovare altri elementi non ancora nominati. Fornisce vocaboli in lingua italiana.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi elencati nella pagina di vocabolario, i bambini ripetono il nome, lo cercano nei disegni, lo leggono e lo ripetono. Questa attività deve essere svolta prima collettivamente, e infine a turno di coppie di bambini.

L'insegnante può utilizzare le illustrazioni per far riflettere i bambini sugli aspetti delle feste di compleanno italiane. Poi li invita a confrontare gli elementi con quelli presenti nelle feste della propria cultura.

COSE DA FARE, COSE DA NON FARE

L'insegnante legge il testo della filastrocca: "Cose da fare, cose da non fare" e riprende il significato delle attività elencate, come momento riassuntivo e di ripresa funzioni apprese. Fa memorizzare il testo con la tecnica delle frasi a catena e chiede ai bambini di recitarlo, mimando le azioni descritte.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

– scambiare informazioni essenziali riguardo ad attività quotidiane.

> *Communication, interpretive mode:* comprendere brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti ben conosciuti.

> *Cultures, presentational mode:* dare resoconti orali semplici relativi a situazioni e attività d'esperienza quotidiana.

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

- > *Comparisons, among languages*: dimostrare una comprensione di alcuni aspetti sintattici della lingua italiana e confrontarli con aspetti analoghi della lingua madre.
- > *Communities, lifelong*: imparare a praticare giochi popolari in Italia.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo. Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > la funzione linguistica che esprime l'idea di mancanza (che cosa manca...?)
- > la formulazione di una richiesta/invito,
- > il riconoscimento e la descrizione degli elementi che caratterizzano una situazione.

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

In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quali stati d'animo descrivono le espressioni del loro volto?

I bambini vengono guidati a elaborare un dialogo nella loro lingua madre che permetta loro il reciproco scambio di informazioni.

DIALOGO SUGGERITO

- *C'è tutto? / Ci sono tutti? .*
- *Che cosa manca? / Chi manca?*
- *Manca / Mancano...*
- *Vuoi giocare con noi? / Giochi con noi?*
- *A che cosa giocate? / Che gioco è?*
- *Il telefono senza fili.*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in piccoli gruppi e fa loro interpretare il dialogo, scambiandosi i ruoli. Invita ciascun gruppo a costruire una situazione in cui mancano oggetti e persone. Chiama uno dei gruppi e interpreta il dialogo insieme a loro, poi invita a drammatizzare la situazione davanti alla classe, facendo interpretare, a turno, tutte le parti. A conclusione del dialogo, l'insegnante spiega il gioco del telefono senza fili e lo fa realizzare.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta 6 immagini differenti che illustrano elementi singoli o che fanno parte di un insieme. In ogni casella il bambino deve segnare la forma corretta del nome (singolare o plurale) rispondendo alla domanda: uno o tanti?

Istruzioni

L'insegnante nomina uno degli elementi presenti nella pagina, i bambini devono ripetere il nome e cercarlo nei disegni rappresentati. I bambini leggono entrambe le forme del nome (al singolare e al plurale) e poi, indicano quale secondo loro è la forma corretta.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati.
- > *Communication, presentational mode*: recitare poesie o filastrocche in italiano.
- > *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*: raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre).
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per fare una ricognizione delle somiglianze e delle differenze tra la cultura italiana e la propria.
- > *Communities, school*:
 - prendere contatto con le risorse offerte dal territorio o attraverso Internet, per acquisire diretta esperienza della cultura italiana;
 - organizzare spettacoli/recite scolastiche in italiano.
- > *Communities, lifelong*: consumare cibi tipici della tradizione (dolciaria) italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta alcune immagini sul tema delle feste celebrate in famiglia. (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*). L'insegnante può utilizzare la pagina per continuare l'attività di rinforzo delle competenze espositive: attraverso la descrizione delle immagini possono essere richiamati i nomi dei colori, di alcuni capi d'abbigliamento, dei sentimenti e delle emozioni. L'insegnante suggerisce un momento di discussione e di confronto tra la realtà presentata nella pagina e quella della cultura di appartenenza dei bambini. Come ulteriore momento di conoscenza di questa manifestazione di cultura popolare italiana, i bambini possono organizzare una festa-recita scolastica in occasione della Festa del Papà o della Festa della Mamma.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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 TAVOLA*

Il bambino colora gli elementi che rappresentano i cibi che solitamente si trovano in tavola in una festa di compleanno. Quindi associa ciascun elemento all'insieme di appartenenza e scrive il nome dell'insieme nel cartellino. L'insegnante chiede di esprimere le proprie preferenze.

2. SCHEDA DI LAVORO: GLI INVITATI*

Il bambino osserva le figure rappresentate nella pagina e legge il cartellino corrispondente. Colora solo la parte del corpo richiesta. L'insegnante chiede di descrivere i personaggi.

3. SCHEDA DI LAVORO: QUANTI ANNI COMPIE?*

La scheda di espansione chiede al bambino di indicare quanti anni compie il festeggiato in 6 situazioni diverse. L'età è riconoscibile dal numero di candeline.

Verifica

La Verifica chiede ai bambini di riconoscere quale frase sia corretta. Successivamente descrivono la situazione costruendo la frase completa.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 5

Uno o più di uno?

L'unità permette all'insegnante di riprendere e approfondire il plurale dei nomi. L'insegnante legge il nome e i bambini devono riconoscere se si tratta di una parola al singolare o al plurale: poi declinano il nome nell'altra forma.

Per esempio: *Il maglione. Uno. Singolare.* *I maglioni*
Le scarpe. Due. Plurale. *La scarpa* *I capelli. Tanti. Plurale.*

Il singolare di questo nome esiste (*il capello*), ma non è utilizzato nelle descrizioni fisiche. L'insegnante può invitare i bambini a riflettere e confrontare la parola con il termine inglese corrispondente (*hair* – solo singolare), più simile nell'uso all'italiano *capigliatura*.

Il plurale dei nomi

I nomi in -o fanno il plurale in -i

Es.: il libro – i libri

I nomi in -e fanno il plurale in -i

il padre – i padri

la madre – le madri

I nomi maschili in -a fanno il plurale in -i

il problema – i problemi

I nomi femminili in -a fanno il plurale in -e

la casa – le case

I nomi in -i fanno il plurale in -i

l'oasi – le oasi

I nomi in -ie fanno il plurale in -ie

la specie – le specie

I nomi in -ù fanno il plurale in -ù

la virtù – le virtù

I nomi in -à fanno il plurale in -à

la città – le città

I monosillabi, i nomi stranieri

il re – i re

e i nomi abbreviati sono invariabili

il film – i film

la foto – le foto

Alcuni plurali irregolari:

l'uomo	gli uomini	il braccio	le braccia	l'orecchio	le orecchie
l'uovo	le uova	il ginocchio	le ginocchia	l'ala	le ali
il dito	le dita	il paio	le paia	mille	mila
il bue	i buoi	il centinaio	le centinaia		

LA FESTA DELLA MAMMA

Il 12 maggio, in Italia e nel mondo, figli di tutte le età offrono fiori, dolci, regali e piccole attenzioni alle loro mamme.

Le origini di questa festa si perdono nei secoli e nei popoli, fino a risalire agli antichi Greci e agli antichi Romani, che proprio in questo periodo dell'anno celebravano le divinità legate alla fertilità.

È nel mese di maggio, infatti, che il risveglio della natura si fa più evidente e gioioso.

È, soprattutto, la canzone popolare che ha tributato alla mamma le più belle parole.

Eccone un esempio.

Son tutte belle le mamme del mondo

*... son tutte belle le mamme del mondo
quando un bambino si stringono al cuor...*

LA FESTA DEL PAPÀ

La Festa del papà ricorre il 19 Marzo, giorno di san Giuseppe, che nella tradizione popolare è anche il protettore dei falegnami. In Italia nacque come festa religiosa, ma in seguito è stata abrogata, anche se continua a essere un'occasione per i bambini di festeggiare i loro papà.

Ecco una poesia dedicata al papà.

Al papà



*Che bello giocare con le costruzioni
e poi quando è sera guardare i cartoni;
che gioia dipingere con i pennarelli
e mettere assieme i puzzle più belli.*

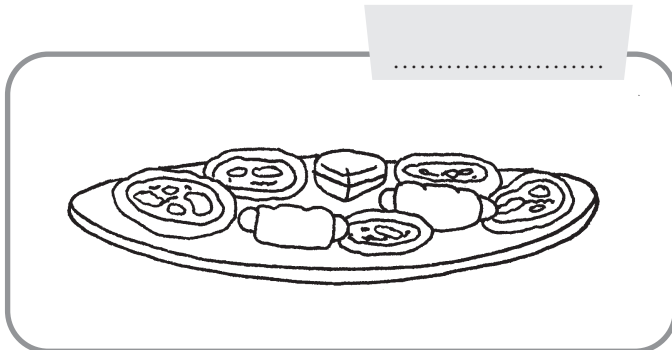
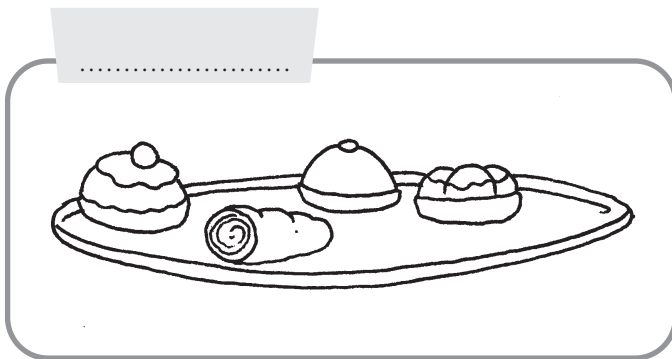
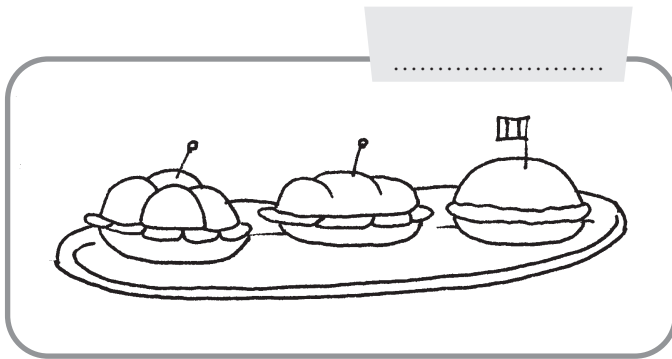


*Ma il momento magico anche oggi sarà
quando ritorni tu: papà!*



1. IN TAVOLA

- Metti i cibi nei vassoi, colorali e scrivi il nome nel cartellino: dolci, panini o pizzette?



2. GLI INVITATI

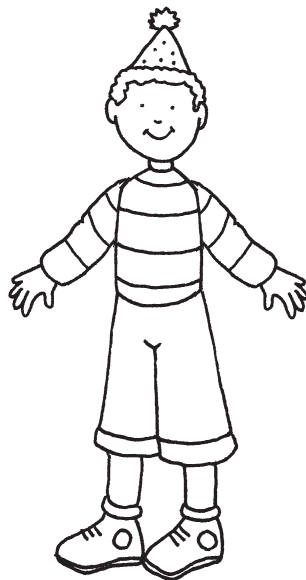
- Leggi i cartellini e colora le parti del corpo corrispondenti.



piede



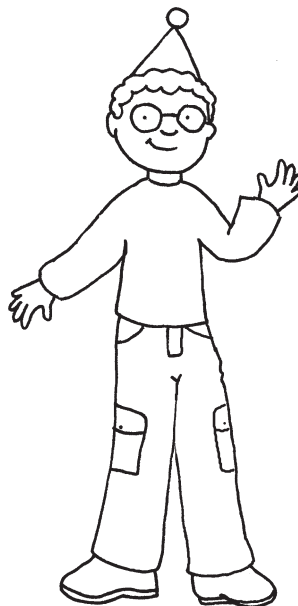
gamba



braccia



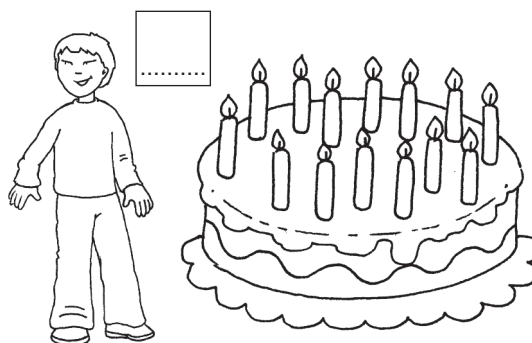
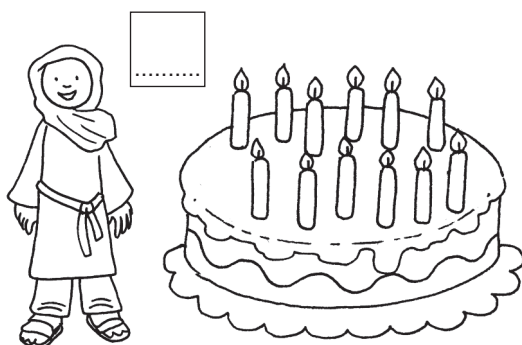
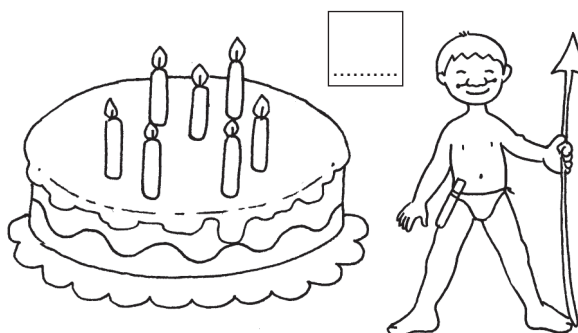
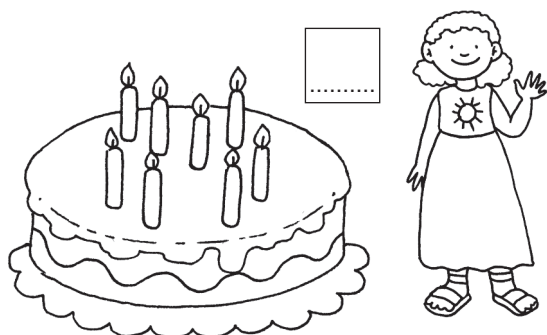
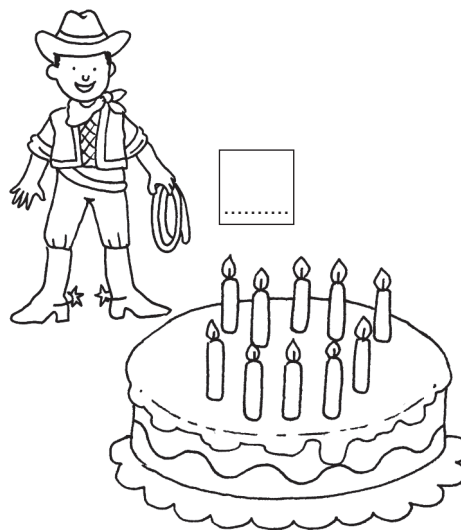
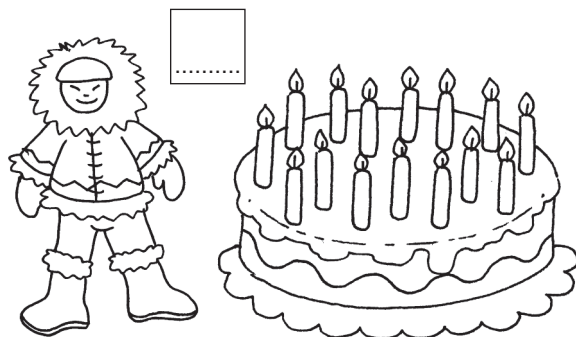
collo



mani

3. QUANTI ANNI COMPIE?

- Conta le candeline e scrivi tu il numero nel riquadro.



UNITÀ 6: DI FAVOLA IN FAVOLA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Buongiorno/Ciao

Chi sei?/ Chi siete? Sono.../ Siamo...

Dove vai?/ Dove andate?

Che cosa fai?/ Che cosa fate? Perché?

Chi è? Come è?

Come sono le lepri? Come sono le tartarughe?/ Che cosa vuole il lupo? Perché?

La lepre è veloce.

La lepre è più veloce della tartaruga.

La lepre è la più veloce tra gli animali del bosco.

Furbo come una volpe.

VOCABOLARIO

> agnello	> avido	> bue	> camminare	> cicala
> cicogna	> coccodrillo	> coniglio	> corvo	> diventare
> diverso	> elefantino	> estinguersi	> feroce	> formica
> furbo	> ghiro	> gonfiarsi	> ingenuo	> innocuo
> invidioso	> lattuga	> lento	> leone	> lepre
> leprotto	> lumachine	> lupo	> marmotta	> mite
> morale della favola	> mostrarsi	> orsacchiotto	> panda	> pauroso
> paziente	> pesciolino	> prepotente	> previdente	> ragno
> rana	> scimmietta	> scoiattolo	> scoppiare	> stagno
> tartaruga	> tigre	> uguale	> vanitoso	> vedere
> veloce	> volare	> volpe		

Progress indicator

Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte

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

Operare semplici confronti interculturali

Operare semplici confronti interdisciplinari

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

Descrivere i caratteri essenziali di elementi noti mediante l'utilizzo dell'aggettivazione

Riconoscere e utilizzare correttamente il grado comparativo e superlativo relativo dell'aggettivo qualificativo

Recitare filastrocche e interpretare canzoncine

Riconoscere e trascrivere correttamente alcuni fonemi della lingua italiana

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Mondo delle favole*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Salutare, presentare sè e gli altri, formulare semplici richieste (Chi? Dove? Come? Perché?)*.

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*:
 - dare e ricevere semplici istruzioni per partecipare a giochi o attività in lingua italiana;
 - descrivere elementi di un contesto noto.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - identificare elementi del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte;
 - comprendere l'idea principale di brevi racconti e identificare personaggi e parole chiave;
 - comprendere e utilizzare nuovi vocaboli e strutture linguistiche in base a conoscenze pregresse.
- > *Communication, presentational mode*: dare presentazioni essenziali, sia orali, sia scritte.

Protagonisti

Luca, Paolo e Sara.

Elementi del contesto

Alcuni animali protagonisti di celebri favole di Esopo, Fedro e La Fontaine (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*).

Situazione

Luca, Paolo e Sara guardano gli animali protagonisti di alcune tra le favole più famose, rappresentati nella pagina doppia di apertura del libro.

Gioco in classe

L'insegnante fotocopie, stampa e incolla su cartoncino le carte degli animali e quelle delle parole*.
ISTRUZIONI

L'insegnante distribuisce ai bambini le carte, li invita a colorare quelle degli animali e le mette in un cestino. L'insegnante distribuisce a ciascun bambino una carta con il nome di un animale. Pesca una delle carte illustrate e chiede: Chi sei? Il bambino che possiede la carta con l'immagine nominata deve rispondere, indicare il nome dell'animale e descriverlo brevemente. Se la corrispondenza e la descrizione sono corrette, il bambino vince la carta in questione. L'attività termina quando tutti gli abbinamenti sono stati realizzati. Il gioco può essere riproposto anche in piccoli gruppi con la modalità di un Memory. Vince il bambino che colleziona più carte.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *volpe, lupo, cicale, scoiattolo, lepre...* Invita i bambini ad osservare gli elementi raffigurati nel vocabolario con quelli riprodotti nella situazione comunicativa d'apertura.

Attività lessicale

L'insegnante indica uno degli animali e chiede: Chi è? Come è? I bambini rispondono indicando il nome e le caratteristiche principali. In un secondo momento l'abbinamento può essere riproposto invertendo i ruoli. L'insegnante chiede poi ai bambini di effettuare semplici paragoni tra gli animali raffigurati. Ad esempio: La lepre è veloce. La lepre è più veloce della tartaruga.

BUONANOTTE A TUTTI

La filastrocca d'apertura *"Buonanotte a tutti"* richiama il momento in cui le favole vengono solitamente raccontate. Il testo contiene inoltre il nome di altri animali per arricchire le competenze lessicali.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali in conversazioni tra pari.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - comprendere e usare correttamente interazioni, pronuncia e accento (recitare a voce alta);
 - comprendere brevi testi narrativi e riesporre il contenuto fondamentale con parole proprie.
- > *Cultures, presentational mode*: creare e interpretare brevi recite o spettacoli di burattini.
- > *Cultures, products*: ascoltare/leggere e interpretare brani della produzione letteraria in lingua italiana.
- > *Comparisons, among languages*: riconoscere pronuncia e trasposizione grafica di suoni italiani, operando semplici confronti con la lingua madre.
- > *Communities, school*: presentare favole dramatizzate in occasione di una recita scolastica.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo. Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, scambiandosi informazioni riguardanti:

- la presentazione di sé e degli altri,
- lo scambio di saluti formali e informali,
- alcune semplici richieste (*Dove vai?/Dove andate?*).

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

Che cosa stanno facendo i protagonisti?

Che cosa dicono i fumetti?

Quali animali stanno “interpretando”?

A quale storia appartengono gli animali impersonati?

Quali sono le loro caratteristiche?

I bambini vengono guidati a elaborare un dialogo nella loro lingua madre che permetta il reciproco scambio di informazioni.

DIALOGO SUGGERITO

– *Buongiorno / Ciao.*

– *Chi sei? / Chi siete? Sono.../ Siamo...*

– *Dove vai? / Dove andate?*

– *Che cosa fai? / Che cosa fate? / Perché?*

– *A che cosa giocate? / Che gioco è?*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in piccoli gruppi e fa loro interpretare il dialogo, come se fossero i bambini-amici rappresentati nelle vignette, scambiandosi i ruoli. Invita ciascun gruppo a costruire una situazione in cui mancano oggetti e persone. Chiama uno dei gruppi e interpreta il dialogo insieme a loro, poi invita a drammatizzare la situazione davanti alla classe, facendo interpretare, a turno, le diverse parti. I contenuti consentono anche di organizzare una recita scolastica in cui ciascun bambino avrà l'opportunità di rappresentare uno degli animali protagonisti delle diverse favole.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco si sviluppa lungo 5 percorsi: da un lato ci sono i bambini con il loro cane; al lato opposto i genitori con il gatto. I bambini devono raggiungere i genitori. Solo due strade sono percorribili. Le altre sono sbarrate da animali feroci. Sulla strada si trovano anche animaletti innocui.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni, nomina uno degli animali; i bambini lo indicano dicendo se è possibile passare o no da quel percorso. A turno ciascun bambino segue con il dito una delle strade, nomina l'animale che incontra e dice: Passo, oppure: Non passo. Il compagno che segue nel gioco decide se proseguire lungo lo stesso percorso oppure scegliere un'altra strada. L'insegnante propone il gioco ai bambini secondo modalità più complesse. I bambini giocano in coppie. Uno di loro sceglie un percorso fino a quando incontra un animale. Per superarlo deve descriverlo e dare la motivazione per cui non può passare. Guadagna un punto per ogni caratteristica corretta che è riuscito a indicare. Vince chi, raggiunta l'uscita, ha totalizzato più punti.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, presentational mode*: fornire resoconti descrittivi e presentazioni essenziali, sia orali sia scritti.
- > *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*:
 - riconoscere e descrivere caratteristiche fisico-climatiche dell'ambiente mediterraneo;
 - individuare la posizione di alcune località sulla carta geografica dell'Italia;
 - usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per fare una ricognizione delle somiglianze e delle differenze tra la cultura italiana e la propria.
 - raccogliere informazioni su aspetti della cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
 - riconoscere e identificare alcune principali caratteristiche climatiche, città e monumenti italiani;
 - usare fonti multimediali per accedere a informazioni riguardanti la cultura italiana.
- > *Communities, lifelong*: vedere e commentare filmati e documentari in italiano.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta alcune immagini dell'acquario di Genova (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*). L'insegnante può utilizzare la pagina per continuare l'attività di rinforzo delle competenze espositive, consolidare la competenza d'uso degli aggettivi qualificativi e del lessico specifico. Per rendere più vivace il momento dell'esposizione, la classe può essere divisa in piccoli gruppi, assegnando a ciascuno la descrizione di una delle immagini del testo. La descrizione delle immagini fornisce lo spunto per una ricerca interdisciplinare. Le osservazioni possono essere contestualizzate e rinforzate con una lettura guidata della carta geografica fisica e politica dell'Italia, per localizzare la città di Genova e gli ambienti marini. Il materiale trovato e prodotto dai bambini può essere esposto in una mostra.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: DOVE VIVONO?*

L'attività prevede la formazione di tre insiemi che rappresentano l'habitat naturale di alcuni animali disegnati al centro. Il bambino li identifica e trascrive il nome nell'insieme appropriato. Poi colora i disegni.

2. SCHEDA DI LAVORO: ...CHE COSA DICONO?*

Nella pagina sono illustrate sei situazioni di dialogo in cui uno o due bambini interpretano animali diversi. Il bambino deve completare i fumetti: trascrive il nome degli animali e coniuga le diverse forme del verbo essere. Poi colora i disegni.

3. SCHEDA DI LAVORO: LA RANA*

La scheda di espansione propone la compilazione di una scheda in cui il bambino deve riconoscere e riordinare le fasi di sviluppo della rana. Le immagini sono disposte in ordine sequenziale ma le frasi che le descrivono sono disposte alla rinfusa. Il bambino le numera, aiutandosi con i disegni. L'insegnante può chiedere di riesporre le fasi di crescita della rana con parole proprie, descrivendo i disegni.

Verifica

La Verifica chiede ai bambini di abbinare agli animali le qualificazioni corrette, scegliendole tra quelle elencate a fianco dell'illustrazione. Successivamente l'insegnante chiede di formulare e trascrivere la frase completa.

Approfondimenti culturali

LA RANA E IL BUE – Fedro

1. Una rana vide passare un bue. Essa sentì una grande invidia per quell'animale così grosso e decise di diventare come lui.
 2. Cominciò a gonfiare la sua pelle e a chiedere alle sue amiche se era diventata più grande del bue.
 3. Tutti gli abitanti dello stagno andavano a vedere che cosa succedeva.
 4. La rana continuava a gonfiarsi sempre più fino a quando scoppiò.
- Questa storia è adatta a tutti quelli che vogliono essere ciò che non sono e che molte volte vanno a finir male.

Ecco un'altra versione della favola con la morale... capovolta!

Il bue e la rana

*Una rana voleva diventare
grossa come il bue.*

*Si comincia a gonfiare,
a gonfiare...*

*Il bue si spaventa
ha paura che scoppi.*

*E allora diventa
lui*

*piccolo piccolo
per farla contenta.*

(G. Rodari, *Il secondo libro delle filastrocche*, Einaudi)

LA VOLPE E L'UVA – Esopo

Un giorno una volpe astuta e affamata perché non aveva trovato neppure un pulcino da mangiare vide una vite e i grossi grappoli maturi che pendevano proprio sulla sua testa.

“In mancanza d'altro...” disse la volpe e saltò per afferrare un po' di quella magnifica uva, ma non la raggiunse. Prese una bella rincorsa e provò ancora.

Niente! Un altro salto, ma ancora non la raggiunse. “Cra! Cra! Cra!” intanto gracchiava dall'alto una cornacchia che prendeva in giro la volpe.

“Quest'uva è troppo acerba! Tornerò quando sarà matura!” disse allora a voce alta la volpe e, gonfiato il petto per darsi un po' di contegno, la pancia vuota, si incamminò verso il bosco.

Alla volpe

*Questo è quel pergolato
e questa è quell'uva
che la volpe della favola
giudicò poco matura
perché stava troppo in alto.*

*Fate un salto,
fatene un altro.*

*Se non ci arrivate
riprovate domattina,
vedrete che ogni giorno
un poco si avvicina
il dolce frutto;*

l'allenamento è tutto.

(G. Rodari, *Filastrocche in cielo e in terra*, Einaudi)

LA VOLPE E LA CICOGNA – La Fontaine

Una volpe, un giorno, decise di invitare a pranzo una cicogna.

Le preparò una profumata minestra servita in un bellissimo piatto.

La cicogna col suo lungo becco ebbe molte difficoltà e non poté neppure assaggiarla, mentre la volpe ingoiò tutte e due le porzioni in un attimo.

Qualche giorno dopo la cicogna ricambiò l'invito. La volpe naturalmente accettò. All'ora stabilita, corse a casa della cicogna dove trovò tutto apparecchiato con cura.

Il profumo della carne, cucinata a piccoli pezzi, era davvero invitante: la volpe era felice. Il cibo fu servito in una bottiglia dal collo molto lungo e con una stretta imboccatura. Il becco della cicogna poteva entrare senza difficoltà, mentre il muso della volpe non riusciva assolutamente a raggiungere gli squisiti pezzetti di carne.

La volpe così se ne tornò a casa digiuna, con la coda stretta fra le gambe e le orecchie basse. La favola ci insegna che quando ci si comporta male non si può ricevere del bene.

IL LUPO E L'AGNELLO – Esopo

Lungo la sponda di una riva sono venute a bere due bestie: il lupo più in alto e più in basso l'agnello, pasto eccellente per il lupo vorace.

– Perché mi hai intorbidato l'acqua mentre bevevo? – chiede il lupo. E l'agnello, tutto timoroso:

– Ma, scusa, in che modo, se l'acqua che bevo scorre giù da te?

La cosa era troppo evidente.

– Sei mesi fa – riprende allora il lupo – hai detto male di me.

– Veramente non ero ancora nato.

– Perdinci, allora è stato tuo padre il maldicente!

E lo afferra e lo sbrana.

LA CICALA E LA FORMICA – La Fontaine

C'era una volta una cicala alla quale piaceva il canto.
Durante l'estate, infatti, mentre le formiche, senza sosta, raccoglievano le provviste per l'inverno, essa non smetteva un attimo di cantare.
Venne il freddo, cadde la neve, arrivò il gelo. "Amica formica" gridò la cicala
"mi dai qualcosa da mangiare?" "Che cosa hai fatto questa estate?" chiese la formica. "Ho cantato". "Bene, allora adesso balla!"...

Alla cicala

*Chiedo scusa alla favola antica,
se non mi piace l'avara formica.
Io sto dalla parte della cicala
che il più bel canto non vende, regala.
Ho visto una formica
in un giorno freddo e triste
donare alla cicala
metà delle provviste.
Tutto cambia: le nuvole,
le favole, le persone...
La formica si fa generosa...
È una rivoluzione.*

(G. Rodari, *Filastrocche in cielo e in terra*, Einaudi)

IL CORVO E LA VOLPE – Esopo

Un giorno una volpe camminava nel bosco. A un tratto, sul ramo di un albero, vide un corvo con un pezzo di formaggio in bocca. La volpe pensò al modo per rubare il boccone. Così cominciò a fare i complimenti al corvo:
– Sei un uccello stupendo! Hai le piume lucenti e morbide! Dovresti essere tu il re degli uccelli. Chissà che voce melodiosa hai...
Il corvo vanitoso non fu capace di resistere: aprì il becco e si mise a cantare.
Il formaggio cadde a terra e così la volpe se lo prese e se lo mangiò.

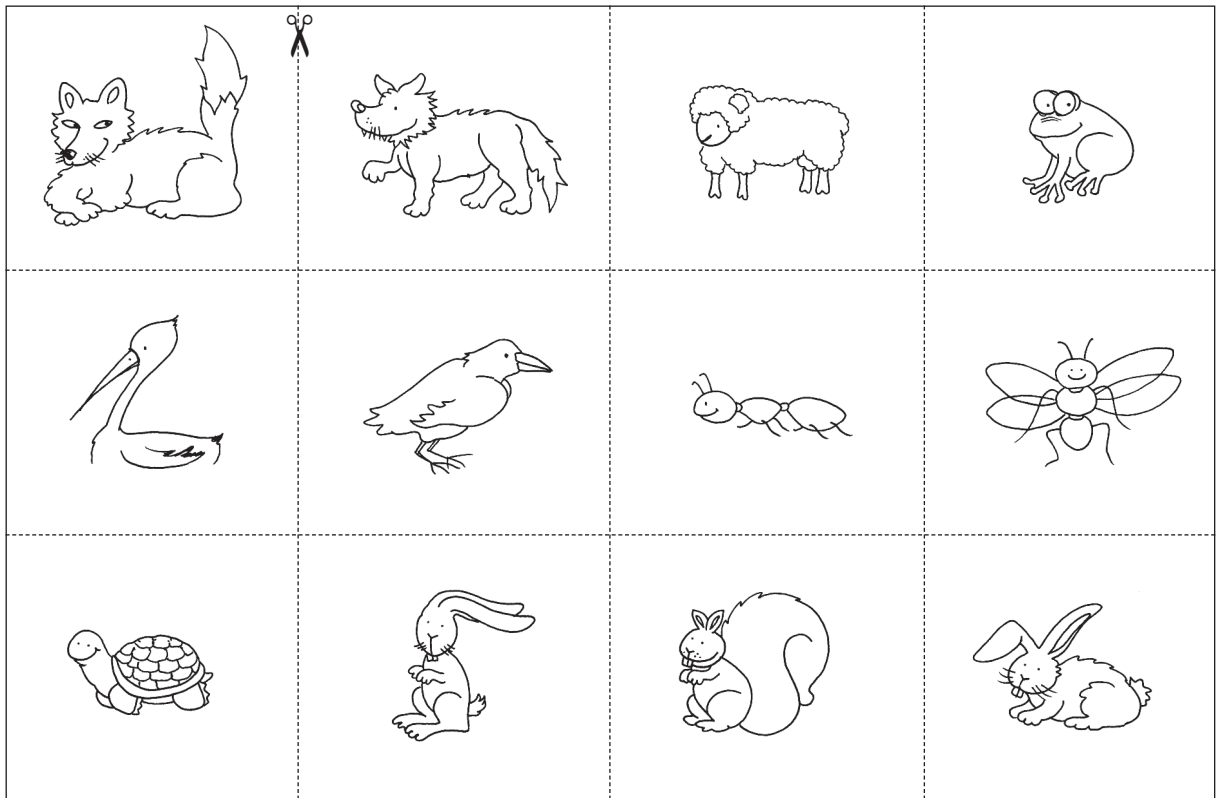
LO SCOIATTOLO – Ivan A. Krylov

Un leone aveva al suo servizio uno scoiattolo al quale era stato promesso un carico di noci. Intanto il tempo passava, lo scoiattolo pativa la fame e con le lacrime agli occhi mostrava i suoi denti inoperosi al leone.
Lo scoiattolo si guardava intorno e vedeva i suoi compagni saltare di ramo in ramo e rosicchiare le noci; se si avvicinava, gli ricordavano che doveva servire il leone e lo respingevano. Alla fine lo scoiattolo diventò vecchio e il leone si stancò di lui. Lo scoiattolo allora ricevette un carro pieno di noci meravigliose, una più bella dell'altra! C'era però solo un guaio: da molto tempo non aveva più denti.

LA LEPRE E LA TARTARUGA – Esopo

Una tartaruga e una lepre litigavano perché ciascuna sosteneva di essere più veloce dell'altra. Decisero così di sfidarsi. Stabilirono il percorso e si prepararono alla partenza. Al via la lepre fece quattro balzi, perdendo di vista la tartaruga che ancora non aveva finito di muovere il primo passo.
"Ho anche tempo di riposarmi, con un'avversaria così lenta!" osservò la lepre, che se la rideva di gusto.
Detto fatto, si sdraiò sull'erba fresca, appoggiò la testa e la schiena al tronco di un albero e si addormentò. La tartaruga intanto camminava tranquilla, facendo un passetto dietro l'altro. La lepre continuava a dormire.
La tartaruga avanzava, centimetro dopo centimetro, e la lepre... dormiva.
Dopo un bel po' di tempo la tartaruga giunse in vista del traguardo.
A questo punto la lepre si svegliò, si stropicciò gli occhi e riprese la corsa, balzando a salti rapidi verso la linea d'arrivo, sicura di vincere la gara.
La tartaruga raccolse tutte le sue energie e allungò il passo più che poté.
La lepre era in arrivo, ma... la tartaruga ormai aveva tagliato vittoriosa il traguardo.

CARTE DA GIOCO



VOLPE	AGNELLO	LUPO	RANA
CICOGNA	CORVO	FORMICA	CICALA
TARTARUGA	CONIGLIO	SCOIATTOLO	LEPRE

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 6

Chi sei?

La rubrica contiene la coniugazione del **verbo essere** al presente indicativo. L'insegnante può utilizzare le frasi elencate come attività di lettura, oppure per eseguire un semplice dettato ortografico o per favorire la memorizzazione delle forme corrette del verbo.

I nomi degli animali possono essere utilizzati per una esercitazione di trasformazione dal singolare al **plurale**, mettendo in evidenza la trasformazione ortografica dei nomi in -ga/-ca > -ghe/-che con l'inserimento della consonante muta **-h-** per rendere duro il suono **-g/-c** davanti alle vocali **-e/-i**.

I bambini vengono quindi invitati a fare semplici confronti con la pronuncia e la grafia dei suoni corrispondenti nella loro lingua madre. Questa osservazione costituisce un completamento e un rinforzo delle competenze grammaticali acquisite nella precedente Unità.

I gradi dell'aggettivo qualificativo

Se l'aggettivo non è usato per confronti si dice di **grado positivo**. Per esempio: *veloce*.

Se l'aggettivo precisa il confronto tra **due termini di paragone** si dice di **grado comparativo**.

Può essere:

comparativo	{	di maggioranza	<i>più veloce</i>
		di minoranza	<i>meno veloce</i>
		di uguaglianza	<i>veloce come</i>

Comparativo di maggioranza e di minoranza

Se il paragone è tra:

- nomi (soggetto),
- pronomi (soggetto)

il secondo termine di paragone è introdotto dalla preposizione semplice o articolata:

di, del, della...

Es.: *Carlo è più alto di Sara. / Lei è meno alta di lui. / La lepre è più veloce della tartaruga.*

Se il paragone è tra:

- aggettivi,
- avverbi,
- verbi all'infinito,
- nomi o pronomi (non soggetto)

il secondo termine di paragone è introdotto dalla congiunzione: **che**.

Es.: *La mia camera è più lunga che larga. / Meglio tardi che mai. / È più facile parlare che fare. / Paolo è più gentile con me che con te.*

Comparativo di uguaglianza

Il paragone può essere espresso con:

(tanto) ... quanto
(così) ... come

Es.: *Marco è veloce quanto Luca. / Marco è veloce come Luca. / Maria è tanto bella quanto gentile.*

Il superlativo relativo

È costruito come il comparativo, ma il paragone è tra un elemento e tutti gli altri.

L'aggettivo al comparativo è accompagnato dall'**articolo determinativo**.

articolo + nome	+ comparativo
articolo + comparativo	+ di
	tra/fra + nome

Es.: La furbizia è **la** caratteristica **più utile**.

La furbizia è **la più utile delle** caratteristiche / **fra** le caratteristiche.

Roma è **la** città **più grande d'Italia**.

Approfondimenti culturali

L'Acquario di Genova è il più grande d'Europa. Il percorso è molto ampio: si sviluppa su due piani e sulla

Grande Nave Blu per un totale di 10 000 mq di superficie espositiva con circa 600 differenti specie acquatiche nelle loro ambientazioni. Lo scopo dell'Acquario di Genova è sensibilizzare il grande pubblico alla conservazione e alla gestione responsabile degli ambienti acquatici. In quest'ottica sono state attivate alcune linee di sviluppo con l'obiettivo di coinvolgere la famiglia, la

scuola e gli addetti ai lavori in azioni concrete volte alla salvaguardia degli ecosistemi marini.

La novità del 2002/2003 è la **Grande Scogliera**

Mediterranea, che dà la possibilità ai visitatori di conoscere e toccare alcuni degli animali più comuni delle coste italiane in un'ambientazione speciale con luci e suoni che ricreano l'ambiente costiero.

Il Dipartimento Didattico propone attività complementari alla visita. Le metodologie e gli strumenti utilizzati, diversificati per le diverse fasce scolastiche, favoriscono l'osservazione, l'interazione, il confronto e la discussione.

Particolare attenzione viene rivolta a suggerimenti e proposte provenienti dai docenti.



1. DOVE VIVONO?

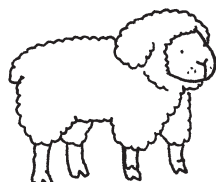
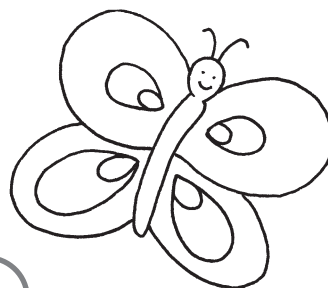
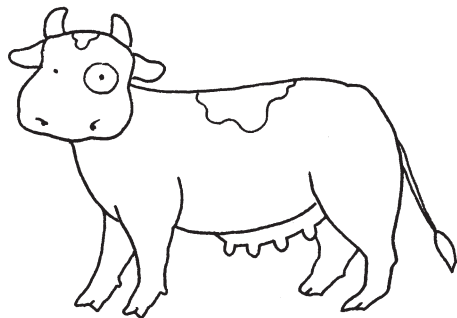
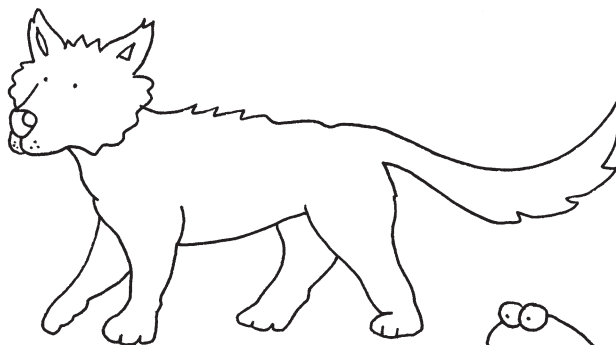
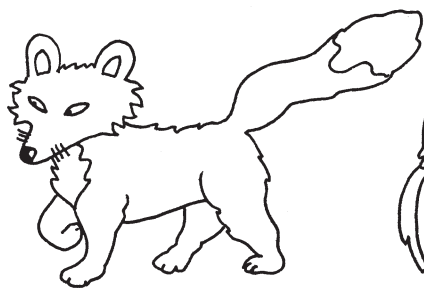
- Scrivi i nomi degli animali al posto giusto. Poi colora i disegni.

.....
.....
.....

bosco

.....
.....
.....

stagno



.....
.....
.....

fattoria



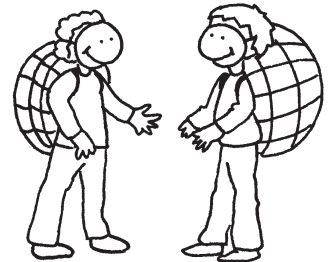
2. CHE COSA DICONO?

‡ Completa i fumetti.

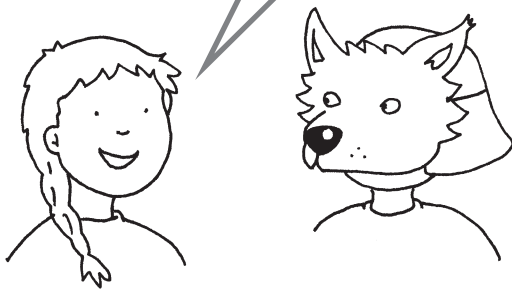
IO _____
LA



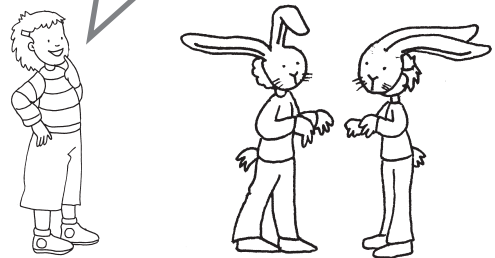
NOI _____
LE



TU _____
IL



VOI _____
LE



MATTEO _
IL



LE BAMBINE _____
LE

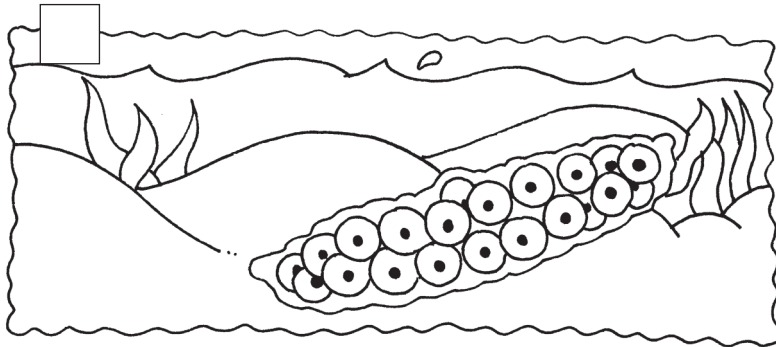
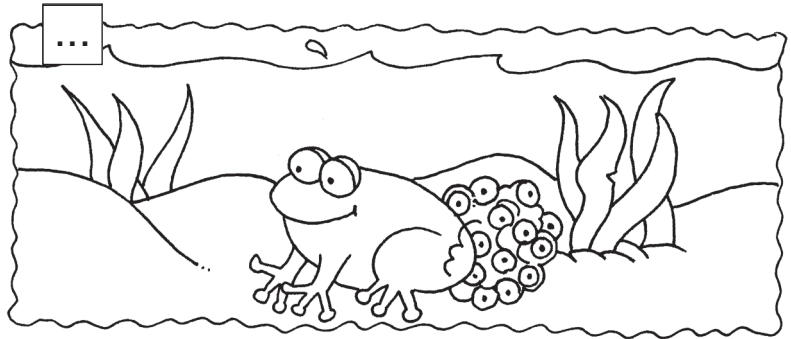


3. LA RANA

- Ascolta la storia, trova le immagini e metti i numeri.

...

Dopo una settimana
le uova si aprono
e nascono i girini.

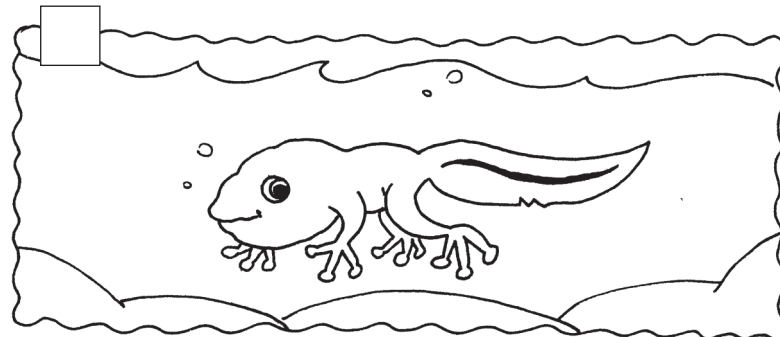


...

Le uova crescono
e prendono la forma
di un fagiolo.

...

Dopo due o tre giorni
si formano la bocca,
gli occhi e anche le zampe.



...

Nelle acque di uno
stagno mamma rana
depone le uova.

UNITÀ 7: GIORNI DI FESTA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Auguri!/Tanti auguri!/Buon Natale! Buone feste!
Che cosa fai? – Scrivo bigliettini di auguri.
A chi scrivi gli auguri?/Che cosa scrivi sui biglietti?
Chi/che cosa manca? Manca/Mancano...
Mi piace/Non mi piace/Preferisco...
Che cosa c'è sulla tavola?/Dove si trova?
Come è?/A che cosa serve?
Che cosa mangeresti?
Buon appetito!/Che buon pranzetto!
Che cosa si festeggia? Che giorno è ?
Come è decorata la stanza?
Che cosa dicono i protagonisti?
Che cosa mangiano? Che cosa bevono?
Quale espressione hanno i loro volti?

VOCABOLARIO

> albero di Natale	> ambo	> Babbo Natale	> Befana
> bevande	> biglietti d'auguri	> calza	> candele
> Capodanno	> cartella	> cibi	> cinquina
> dolci	> doni	> Epifania	> estrazione
> frutta secca	> ghirlanda	> Natale	> panettone
> piatti	> posate	> presepe	> spumante
> stella cometa	> tavolo/tavola	> terzina	> tombola
> tovaglia	> tovaglioli	> vischio	

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
- > Descrivere i caratteri essenziali di elementi, situazioni, attività
- > Riconoscere e utilizzare essenziali indicatori di luogo
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Scambiare informazioni essenziali (auguri e formule di cortesia)
- > Leggere e scrivere brevi note informative su argomenti noti

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Le celebrazioni e le tradizioni natalizie più diffuse in Italia.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Porgere auguri, formulare semplici domande, esprimere l'idea di mancanza.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - dare e ricevere semplici istruzioni per partecipare a giochi o attività in lingua italiana.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - identificare elementi in base a descrizioni orali e scritte;
 - comprendere le principali idee contenute in filastrocche/poesie/canzoni.
- > *Communication, presentational mode:* recitare poesie/canzoni/filastrocche in italiano.
- > *Cultures, practices:* usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in italiano.

Protagonisti

I bambini protagonisti, i loro genitori, i nonni paterni e materni, gli zii.

Elementi del contesto

Un albero di Natale, il Presepe, dolci natalizi, Babbo Natale e la Befana.

Situazione

I bambini protagonisti celebrano il Natale secondo le usanze italiane.

Gioco in classe

L'insegnante prepara la tombola dei colori, fotocopia e ritaglia i gettoni*, procura un sacchetto di fagioli.

ISTRUZIONI

L'insegnante distribuisce le cartelle della tombola e chiede ai bambini di colorare i gettoni e i cerchietti. Distribuisce a ciascuno una manciata di fagioli. Raccoglie i gettoni colorati, li mette in una busta, li mescola e ne pesca uno. Nomina il colore e lo mette da parte. I bambini che hanno sulla cartella un bollino del colore nominato lo coprono con un fagiolo. Quando 2 colori di una stessa cartella vengono coperti, il bambino alza la mano e dice: Ambo! L'insegnante gli assegna un punto e lo registra. Se i colori sono tre, il bambino dice: Terzina! guadagnando due punti e così via fino a quando tutti i colori sono stati coperti e si dice: Tombola! L'insegnante spiega agli alunni che la tombola è uno dei giochi tradizionali più diffusi in Italia.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *albero di Natale, presepe, vischio, stella cometa...* Invita i bambini ad osservare gli elementi raffigurati confrontando le illustrazioni con quelle della situazione comunicativa d'apertura. Chiede di riconoscere i vocaboli utilizzati nella

drammatizzazione e di individuare gli elementi non ancora nominati. Fornisce i vocaboli in lingua italiana.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi; i bambini ripetono il nome, lo cercano nell'illustrazione e lo descrivono. Per ciascun elemento, l'insegnante fornisce brevi spiegazioni che favoriscano il collegamento con le celebrazioni tipiche della cultura italiana. Invita i bambini ad approfondire tali informazioni. Questa attività può essere svolta all'interno di piccoli gruppi, oppure da coppie di bambini. A conclusione del lavoro ciascuno condivide i risultati della ricerca con la classe ed effettua confronti con la propria cultura.

BRILLA IN CIELO UNA STELLA

La filastrocca d'apertura "*Brilla in cielo una stella*" ha come protagonista la stella cometa che annuncia la nascita di Gesù.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali riguardo ad attività quotidiane, esprimendo gradimento/preferenza.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - comprendere e ricostruire brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti ben conosciuti;
 - leggere e comprendere brevi note scritte (biglietti d'auguri).
- > *Communication, presentational mode*: scrivere brevi testi per scopi diversi (biglietti d'auguri).
- > *Cultures, practices*: partecipare a un'attività realizzata secondo le abitudini proprie della cultura italiana.
- > *Comparisons, among cultures*: identificare e descrivere credenze e prospettive culturali e confrontarle con le proprie.
- > *Communities, school*: scambiare informazioni con coetanei italiani per corrispondenza.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo. Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > le formule di augurio in occasione delle feste natalizie,
- > il riconoscimento e la descrizione degli elementi che caratterizzano una situazione;

> la formulazione di semplici richieste di informazione,
> la forma linguistica che esprime l'idea di mancanza (Che cosa manca...?).
L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione le situazioni comunicative.
In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quale stato d'animo descrivono le espressioni del loro volto?

I bambini vengono guidati a elaborare un dialogo nella loro lingua madre che permetta il reciproco scambio di informazioni.

DIALOGO SUGGERITO

– *Auguri! / Tanti auguri! / Buon Natale! Buone feste!*

– *Che cosa fai? –Scrivo bigliettini di auguri.*

– *A chi scrivi gli auguri? / Che cosa scrivi sui bigliettini?*

– *Chi / Che cosa manca?*

– *Manca / mancano...*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in piccoli gruppi e fa loro interpretare il dialogo, scambiandosi i ruoli. Ciascun gruppo scrive bigliettini di auguri natalizi. Durante l'attività i bambini interagiscono tra loro, utilizzando il dialogo suggerito in italiano. Prima di spedire i bigliettini, ciascun bambino presenta il proprio lavoro alla classe, descrivendo il disegno eseguito e il motivo della propria scelta utilizzando forme linguistiche che esprimono gradimento/preferenza.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta una tavola con tovaglia rossa e diversi elementi, tra cibi e stoviglie. I bambini devono apparecchiare la tavola come preferiscono.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni. Nomina gli elementi presenti e i bambini devono riconoscerli. A questo punto, a turno, ciascun bambino riordina gli elementi in sequenza, come se stesse apparecchiando la tavola di Natale. Ogni bambino deve presentare i cibi illustrati e immaginare come trascorrerebbe il tempo del pasto (pranzo o cena) della giornata di Natale.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, presentational mode*: fornire essenziali resoconti orali e/o scritti relativi a situazioni e attività diverse.

> *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.

> *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.

> *Connections, intradisciplinary*:

- raccogliere informazioni su aspetti della cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);

- usare fonti multimediali per accedere a informazioni riguardanti la cultura italiana.

> *Communities, school*: organizzare presentazioni/feste scolastiche in lingua italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta alcune immagini che descrivono alcune tradizioni tipiche delle festività natalizie. L'insegnante può utilizzare la pagina per continuare l'attività di rinforzo delle competenze espositive, consolidare la competenza d'uso degli aggettivi qualificativi e del lessico specifico. Per rendere più vivace il momento dell'esposizione, la classe può essere divisa in piccoli gruppi, ciascuno dei quali descrive un'immagine. I ragazzi concordano gli aggettivi adatti allo scopo, poi espongono la propria descrizione alla classe. Gli altri gruppi intervengono per esporre la propria opinione. L'insegnante arricchisce le descrizioni grazie agli APPROFONDIMENTI CULTURALI*. L'attività può essere arricchita con la visita guidata a un presepe oppure realizzando a scuola un presepe vivente.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

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

1. SCHEDE DI LAVORO: LA STORIA... / DEL PANETTONE*

Il bambino numera le sequenze nel corretto ordine logico-sequenziale, osserva le illustrazioni, le colora e inserisce i fumetti del dialogo. In fase di correzione dei compiti, l'insegnante chiede al bambino di leggere a voce alta prima le sequenze, poi i fumetti. In fase conclusiva, può proporre una drammatizzazione del dialogo.

2. SCHEDA DI LAVORO: LA LEGGENDA DEL PANETTONE*

L'insegnante legge più volte a voce alta la leggenda del panettone, mentre i bambini osservano e riconoscono le corrispondenti sequenze illustrate sul fascicolo. Al termine si comprende il brano ponendo semplici domande, ad esempio:

- *Chi è Toni?*

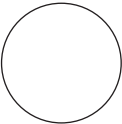
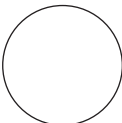
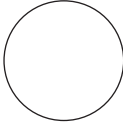
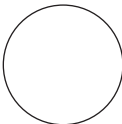
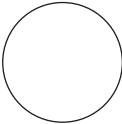
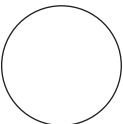
- *Come si chiama il cuoco?*

Verifica

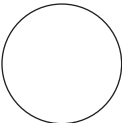
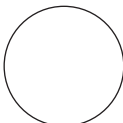
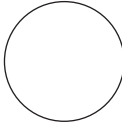
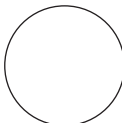
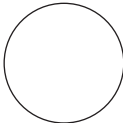
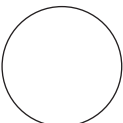
La Verifica chiede agli alunni di completare la striscia che indica i giorni delle festività natalizie e di eseguire alcuni semplici abbinamenti tra la data, la festività, gli elementi caratteristici della festa. Le possibilità di scelta sono 20. L'insegnante prima chiede di eseguire il riconoscimento e successivamente l'abbinamento corretti e di descrivere la situazione costruendo una frase completa.

CARTE DA GIOCO

verde scuro	rosso	giallo
viola	nero	grigio
rosa	blu	arancione
marrone	verde chiaro	bianco

verde scuro	rosso	giallo
viola	nero	grigio
rosa	blu	arancione
marrone	verde chiaro	bianco

IL PRESEPE

Tra storia e leggenda: le origini della tradizione

La parola “presepe” significa letteralmente “mangiatoia”, il luogo nel quale, come è raccontato nel Vangelo di Luca, fu collocato il Bambino Gesù alla sua nascita.

Nel corso dei secoli il termine “presepe” è stato attribuito alle rappresentazioni plastiche sia della sola Natività, sia di quelle alle quali sono state aggiunte altre scene quali l’Adorazione dei pastori, l’Adorazione dei Magi, l’Annuncio ai pastori. È tradizione che sia stato san Francesco a “inventare” il presepe nella Santa notte del 1223 a Greccio.

In realtà il presepe non ha una precisa data di nascita, ma si è andato formando attraverso i diversi usi, tradizioni, costumi, addobbi, pitture nelle chiese e nelle sacre rappresentazioni. È comunque storicamente accertato che l’Ordine francescano fu il primo a favorirne la diffusione.

Nel corso del Novecento, segnato dalla tragedia di due conflitti mondiali, il presepe ha attraversato momenti di scarso interesse. Da circa trent’anni sta vivendo un periodo particolarmente felice sia per l’attività di abili, fantasiosi artisti sia per l’interesse di collezionisti, di appassionati, di simpatizzanti, di folle di amanti del presepe che ogni anno in dicembre rinnovano l’antico rito di “andar per presepi”.

IL PANETTONE: TIPICO DOLCE ITALIANO DI NATALE

Ingredienti (per 8 persone): 320 g di farina bianca – 100 g di uvetta secca – 60 g di burro – 75 g di zucchero semolato – 60 g di cedro e arancia canditi – 21 g di lievito di birra – 12 g di miele – un uovo e 4 tuorli – brandy – essenza di arancia – sale.



Preparazione

In una ciotola preparate un impasto morbido con 80 g di farina, mescolata con 18 g di lievito stemperato in 30 dl d’acqua e un pizzico di sale. Coprite il recipiente con un canovaccio e mettetelo in un ambiente tiepido (25°-28° circa) per un’ora e mezzo. Intanto mettete in ammollo in mezzo bicchiere di brandy l’uvetta e i canditi a dadini. Trascorso il tempo di lievitazione, trasferite l’impasto nella ciotola

dell’impastatrice e iniziate a lavorarla con la frusta a gancio, aggiungendo il burro fuso, la farina rimasta, poca per volta, l’uovo, i tuorli e, quando la pasta risulterà lucida, lo zucchero sciolto in un goccio d’acqua calda, il miele e qualche goccia di essenza d’arancia. Proseguite a lavorare per altri 5 minuti, quindi aggiungete il lievito rimasto sbriciolato e controllate la consistenza della pasta che deve essere molto elastica e appiccicosa; se, invece, risulta troppo compatta, unite un goccio d’acqua tiepida. Lavorate ancora per qualche minuto e, infine, unite l’uvetta e i canditi sgocciolati dal liquore. Imburrate uno stampo cilindrico a cerniera di 18 cm, alto almeno 10 cm; coprite il fondo con un dischetto di carta da forno e pennellatelo ancora di burro; infarinate lo stampo, trasferitevi l’impasto che dovrà riempirlo per circa metà, quindi mettete a lievitare finché la pasta avrà più che raddoppiato di volume, oltrepassando il bordo dello stampo. Allora infornate a 250° per 10 minuti, quindi abbassate la temperatura a 165°, coprite il panettone con un foglio di alluminio (per evitare che diventi troppo scuro) e proseguite la cottura per 50 minuti.

L'EPIFANIA

Nella tradizione **l'Epifania** è la festa che rievoca la visita dei Re Magi al Bambino Gesù nella notte tra il 5 e il 6 gennaio. I **Re Magi** erano i sacerdoti che secondo la religione del tempo conoscevano la scienza e la teologia. I tre, guidati dalla stella cometa, portarono a Gesù 3 doni preziosi: l'oro, che è il metallo più prezioso, l'incenso, un profumo che viene bruciato, e la mirra, una crema profumata.

Con la tradizione cristiana la Befana non c'entra proprio niente, ma nella tradizione popolare c'è una leggenda che in qualche modo la inserisce come protagonista di questa festa religiosa.

La leggenda della Befana

I Re Magi stavano andando a Betlemme per rendere omaggio al Bambino Gesù. Giunti in prossimità di una casetta decisero di fermarsi per chiedere indicazioni sulla direzione da prendere. Bussarono alla porta e venne ad aprire una vecchina. I Re Magi chiesero se sapeva la strada per andare a Betlemme perché là era nato il Salvatore. La donna, che non capì dove stessero andando i Re Magi, non seppe dare loro nessuna indicazione.

I Re Magi chiesero alla vecchietta di unirsi a loro, ma lei rifiutò perché aveva molto lavoro da sbrigare. Dopo che i tre Re se ne furono andati, la donna capì che aveva commesso un errore e decise di unirsi a loro per andare a trovare il Bambino Gesù. Ma nonostante li cercasse per ore e ore non riuscì a trovarli e allora fermò ogni bambino per dargli un regalo nella speranza che questo fosse Gesù Bambino. E così ogni anno, la sera dell'Epifania la vecchina si mette alla ricerca e si ferma in ogni casa dove c'è un bambino per lasciare un regalo.

È tornata la Befana

a cavallo di una scopa:

vola senza far rumore

nella notte nera nera.

Sulle spalle ha tanti sacchi

e li posa sui camini:

tira fuori sorridente

i regali per i bambini.

Bambole e trenini

giostre e orsacchiotti,

dischi e grembiolini,

dolci e biscottini,

ma più bello ancora

ella sa donare

una grande gioia

che non si può scordare.

1. LA STORIA...

- Numera le frasi nell'ordine esatto. Riscrivi il numero nelle vignette corrispondenti a pagina 15.



... Toni sorveglia il forno, ma si addormenta.

... Il cuoco Ambrogione rimprovera il garzone, ma porta comunque in tavola il dolce.

... Un giorno il cuoco Ambrogione dà ordini al garzone Toni di sorvegliare il dolce nel forno.

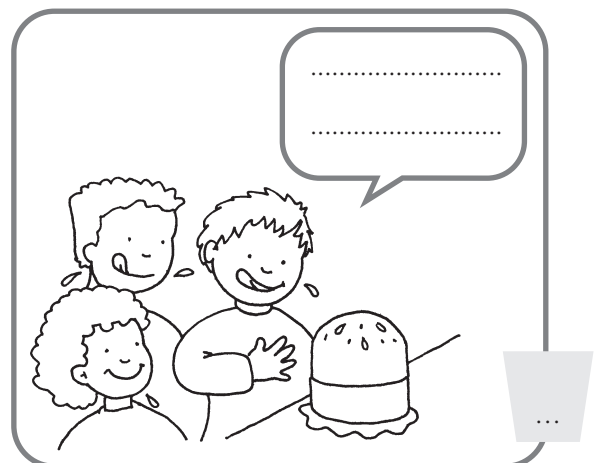
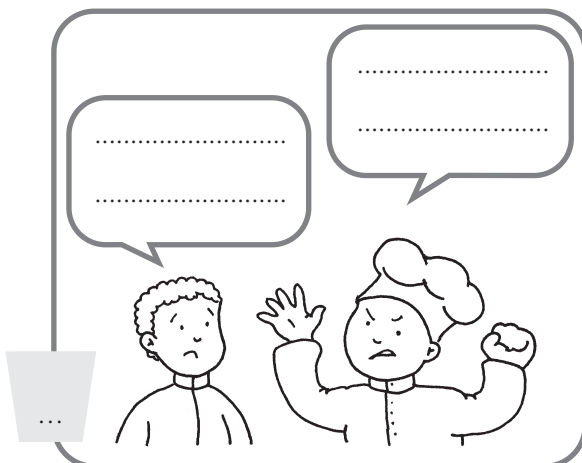
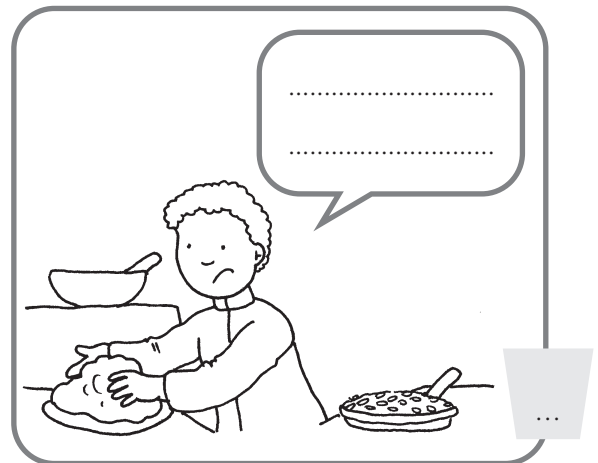
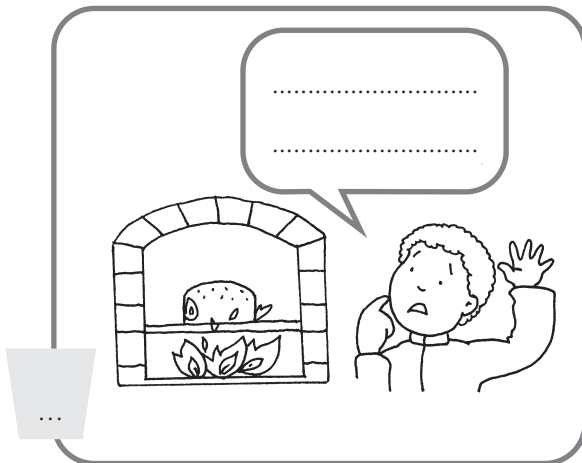
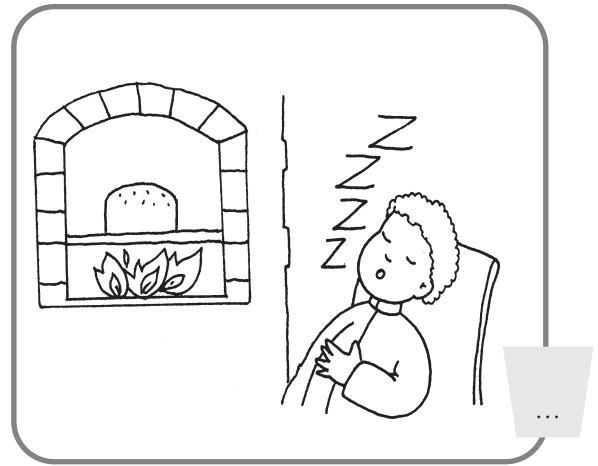
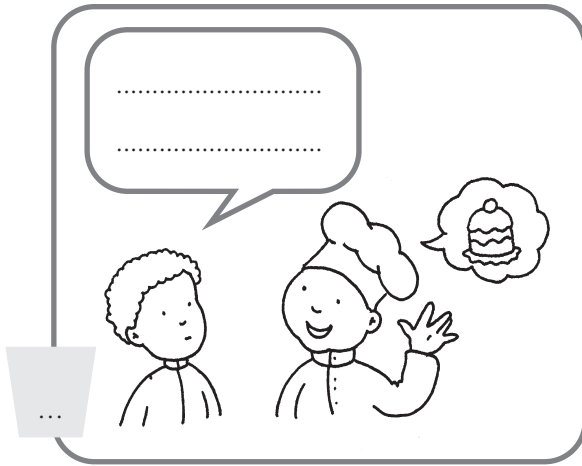
... Toni impasta un nuovo dolce.

... Al risveglio Toni si accorge che il dolce è bruciato.

... Tutti trovano squisito il pane di Toni che verrà poi chiamato Panettone!

2. ... DEL PANETTONE

- Completa i fumetti e colora i disegni.



3. LA LEGGENDA DEL PANETTONE

- Ascolta la storia e intanto osserva le immagini.

La vigilia di Natale, il cuoco Ambrogione dà ordini ai servi per il pranzo.

A sorvegliare il forno con il dolce lascia il giovane apprendista Toni.

Toni si addormenta sui sacchi della farina.

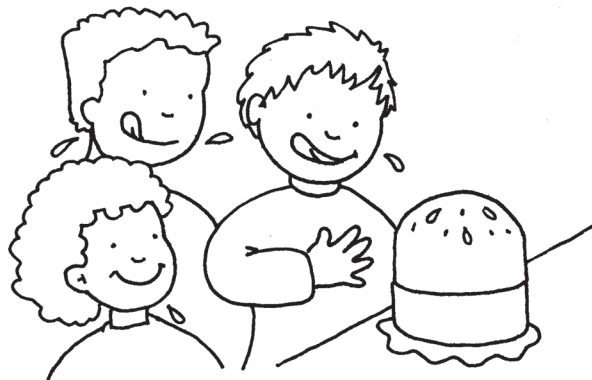
Al risveglio si accorge che il dolce nel forno è bruciato.

Per fortuna è rimasta un po' di pasta di pane. Il giovane Toni impasta farina, uova, burro, miele, uva passa... tutto quello che trova in giro. Poi mette nel forno il suo "pane".

"Dove è il dolce?" chiede il cuoco Ambrogione quando passa a controllare.

"È tutto bruciato." risponde Toni.

Il cuoco Ambrogione è costretto a servire in tavola il "pane di Toni" e... tutti lo trovano squisito! Da allora, a Natale, su tutte le tavole italiane si gusta il "pan-di-Toni", cioè il panettone.



UNITÀ 8: CHE TEMPO FA NEL MONDO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Si sta bene./Si sta male.

Dove vuoi andare? Quale viaggio ti piace?

Si, mi piace (molto)./Sì, è (molto) bello.

Dove sono...?

Che tempo fa? – C'è sole/nebbia/vento.

Piove/Nevica/Grandina.

Quali piante/Quali animali ci sono?

Come vive? (Dove abita? Che cosa mangia?)

Fa caldo./Fa freddo./È umido.

Ti piace? È bello? Come si sta lì?

No, non mi piace (affatto). Preferisco...

Quale clima preferisce?

È sereno/È nuvoloso.

Che ambiente è? Come è il clima?

Come è vestito il bambino? Perché?

VOCABOLARIO

> Alpi

> caldo secco

> cavallo

> fenomeno atmosferico

> grafico

> nuvoloso

> pinguino

> prateria

> sereno

> vento

> zona polare

> Appennini

> caldo umido

> coccodrillo

> foresta pluviale

> limoni

> orso

> pioggia

> roccia

> sole

> zona calda

> arance

> cammello

> delfino

> freddo

> nebbia

> pappagallo

> pluviometro

> sabbia

> temperatura

> zona equatoriale

> cactus

> cane da slitta

> deserto

> ghiaccio

> neve

> Pianura Padana

> Polo

> scala graduata

> termometro

> zona mediterranea

Progress indicator

Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte

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

Operare semplici confronti interculturali e interdisciplinari

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

Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone mediante l'utilizzo dell'aggettivazione

Riconoscere e utilizzare correttamente i descrittori temporali: prima, adesso, dopo

Recitare filastrocche e interpretare canzoncine - Esprimere gradimento/preferenza

Rilevare, misurare e descrivere fenomeni atmosferici e meteorologici - Utilizzare il paragone

Descrivere i caratteri essenziali di ambienti e climi

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Scienza, natura e tecnologia.*
- > Argomento: *Le diverse condizioni ambientali e climatiche presenti nel mondo.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Esprimere gradimento, preferenza, benessere/malessere, formulare semplici domande relative al tempo atmosferico.*

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati, identificarne elementi e caratteristiche.
- > *Communication, presentational mode*: realizzare brevi rapporti meteorologici e tabulati riassuntivi di osservazioni climatiche in italiano.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare strumenti con scale graduate secondo il sistema di misurazione utilizzato in Italia.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare Internet, giornali o altre risorse per registrare i dati climatici di una città italiana.

Protagonisti

Paolo, Luca e Sara con i propri genitori.

Elementi del contesto

Cartoline illustrate che rappresentano gli ambienti della Terra in relazione ai diversi tipi di clima, ad esempio: la zona polare, la zona calda del deserto con i cammelli...

Situazione

I bambini con i propri genitori stanno scegliendo una meta turistica. Riflettono sull'ambiente e sul clima di alcune regioni geografiche del mondo.

Gioco in classe

L'insegnante prepara tre/quattro cartelloni. Fotocopia e ritaglia i simboli meteorologici*. Procura: un quotidiano italiano, un termometro per ambienti, un contenitore graduato per liquidi e il materiale per realizzare il pluviometro*.

ISTRUZIONI

L'insegnante appende i tabelloni alla parete, divide i bambini in gruppi e consegna a ciascun gruppo una busta con i cartellini. Invita i bambini a scegliere alcune zone geografiche, i cui nomi vengono riportati sui tabelloni, che osserveranno per un periodo di tempo. Presenta gli strumenti con i quali i bambini registreranno le loro osservazioni: cartellini con i simboli atmosferici, la pagina del quotidiano o del sito Internet con le condizioni climatiche in Italia, il termometro ambientale da posizionare all'esterno della classe in una posizione riparata, una bottiglia di plastica per realizzare un pluviometro. L'insegnante spiega come rilevare i dati ambientali: evidenzia sulla pagina del quotidiano le indicazioni relative a condizioni atmosferiche, mostra come leggere le temperature e le indicazioni del pluviometro. Assegna all'interno di ciascun gruppo gli incarichi per registrare ogni giorno i dati necessari. Le osservazioni possono continuare per qualche mese, per una significativa elaborazione dei

dati. Prima che abbia inizio il gioco, l'insegnante aiuta i bambini a riflettere sull'influsso che esercitano le condizioni ambientali e climatiche sulle abitudini di vita.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *deserto, cammello, mare, delfino, foresta, coccodrillo...* Invita i bambini a riconoscere e indicare i vocaboli della drammatizzazione e a rilevare altri elementi del contesto non ancora nominati (animali, abbigliamento, abitazioni). Fornisce i vocaboli in lingua italiana e invita a trovarli nella pagina del vocabolario.

Attività lessicale

L'insegnante indica uno degli ambienti illustrati nel vocabolario o nella situazione comunicativa illustrata d'apertura e chiede ai bambini di descriverne il maggior numero di caratteristiche. A conclusione propone l'abbinamento suggerito in fondo alla pagina: a ogni ambiente deve essere associato un bambino con l'abbigliamento e le caratteristiche etniche corrispondenti.

TUTTI I BAMBINI DEL MONDO

La filastrocca d'apertura "*Tutti i bambini del mondo*" invita alla fratellanza, all'accoglienza e all'amicizia.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare informazioni essenziali circa avvenimenti e attività;
- esprimere gradimento/preferenza circa oggetti e attività.

> *Cultures, practices:*

- partecipare a drammatizzazioni e giochi di ruolo in lingua italiana.

> *Connections, intradisciplinary:*

raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre).

Il gioco dei ruoli

L'insegnante avvia un gioco di ruolo che sviluppa le competenze descrittive. Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > la meta di un viaggio,
- > le condizioni climatiche di un determinato luogo,

> la descrizione di sensazioni di benessere/malessere,

> l'idea di gradimento/preferenza.

L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione le situazioni.

In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quale sensazione/preferenza esprimono con le parole e gli atteggiamenti?

I bambini vengono guidati a costruire un dialogo nella loro lingua madre che permetta il reciproco scambio di informazioni.

DIALOGO SUGGERITO

– *Dove vuoi andare? Quale viaggio ti piace?*

– *Ti piace? È bello? Come si sta lì?*

– *Sì mi piace (molto). / Sì, è (molto) bello.*

– *No, non mi piace (affatto). Preferisco...*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e chiede loro di interpretare il dialogo, come se fossero i protagonisti delle vignette, scambiandosi i ruoli. Chiama un alunno e interpreta con lui il dialogo. Poi invita il bambino a drammatizzare la situazione con un compagno. A turno, i bambini coinvolti nella drammatizzazione devono interpretare le parti. Possono essere utilizzate anche semplici letture descrittive.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta l'immagine del mondo, cinque ambienti diversi e cinque animali da abbinare.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni. Indica uno dei cinque ambienti e i bambini lo nominano e indicano l'animale con cui si abbina. Ad esempio: Ambiente polare. Orso bianco. Il gioco può essere riproposto a piccoli gruppi o in coppie. L'associazione può essere fatta anche a partire dall'animale. L'insegnante chiede ai bambini di descrivere l'ambiente dal punto di vista geografico e climatico. Per aiutarli, propone qualche domanda-guida:

– *Che ambiente è?*

– *Come è il clima?*

I bambini commentano la propria descrizione, utilizzando le espressioni:

– *Mi piace (molto).*

– *Non mi piace (affatto).*

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: esprimere gradimento/preferenza.
- > *Communication, interpretive mode*: identificare elementi e caratteristiche essenziali, in base a descrizioni orali e/o scritte.
- > *Connection, presentational mode*: fornire informazioni per mezzo di brevi note scritte.
- > *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni e prospettive apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
 - riconoscere e identificare sulla carta essenziali caratteristiche geografiche;
 - usare strumenti multimediali per accedere a informazioni riguardanti la cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di ambienti climatici italiani (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*):

- *la montagna con la neve,*
- *le coste mediterranee, caratterizzate da vento impetuoso,*
- *i laghi, caratterizzati da cielo nuvoloso.*

L'insegnante può utilizzare la pagina per consolidare le abilità espositive, attraverso la descrizione delle immagini del testo. I bambini compongono un testo descrittivo, poi lo leggono alla classe. Gli altri gruppi intervengono per esporre le proprie opinioni. L'insegnante può guidare gli alunni a una osservazione più approfondita, individuando le località sulla carta geografica, e proporre un'ulteriore attività da svolgere in coppie: uno dei bambini chiede al compagno "*Quale ambiente preferisci? Perché?*"

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: CHI È PIÙ VELOCE*

L'attività approfondisce il tema del viaggio intorno al mondo, prendendo in considerazione alcuni mezzi di trasporto: l'aereo, il treno, l'automobile. Il bambino completa i nomi, trascrivendo nelle caselle le lettere mancanti, riordina i mezzi di trasporto dal più lento al più veloce. Infine colora i disegni.

2. SCHEDA DI LAVORO: IN TRENO*

Il bambino deve riordinare la successione logica delle parole trascrivendole in ordine corretto dentro i vagoni del treno illustrato, in modo da formare una frase di senso compiuto. L'insegnante chiede di descrivere il luogo che desidererebbe maggiormente visitare.

3. SCHEDA DI LAVORO: IL TRENO PARTE*

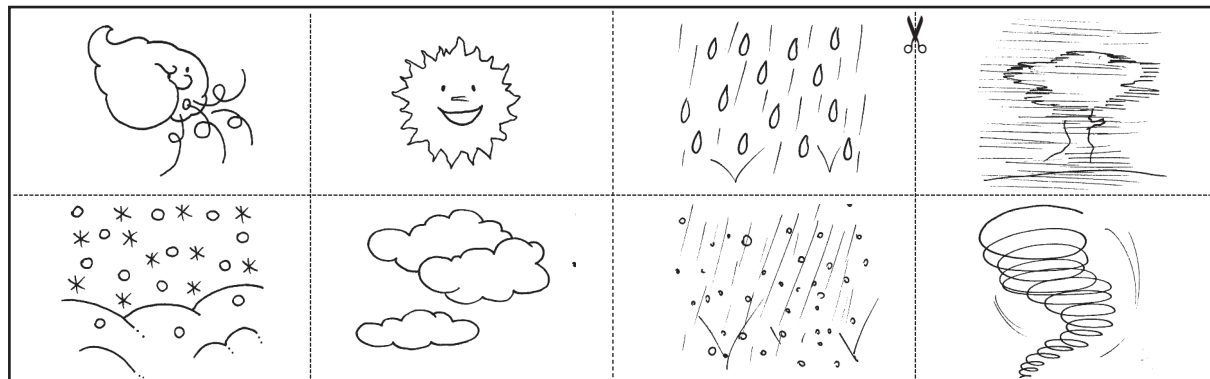
La scheda di espansione propone la memorizzazione di una filastrocca sul tema del viaggio in treno. Ogni alunno illustra la poesia nello spazio apposito e colora il disegno. L'insegnante può chiedere di

descrivere il disegno con frasi corrette e complete. L'insegnante fa ascoltare più volte la filastrocca. Poi propone un gioco di memorizzazione.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di completare le descrizioni, effettuando l'esatto inserimento. L'insegnante prima chiede di eseguire il riconoscimento corretto, trascrivendo al posto giusto la parte di testo mancante e poi di descrivere la situazione rappresentata con frasi complete.

CARTE DA GIOCO



Ed ecco il facsimile del cartellone murale per la registrazione delle osservazioni.

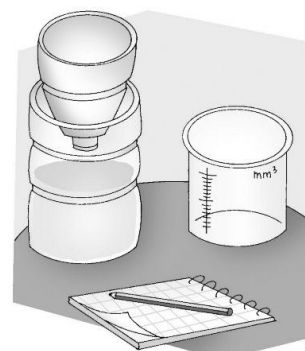
Il mese di in					
	tempo	temperatura C°	piovosità mm		
1					
2					
3					
4					
5					
6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> cartellino con il simbolo meteorologico </div>				
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> temperatura in gradi centigradi </div>	20	15	
18			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> precipitazioni in mm </div>		
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					

COSTRUIAMO UN PLUVIOMETRO

Materiale occorrente: una bottiglia di plastica trasparente senza tappo, un contenitore graduato.

Esecuzione: tagliare la parte superiore della bottiglia e infilarla rovesciata nella parte inferiore, come se fosse un imbuto. Il pluviometro è già pronto: non resta che metterlo all'aperto in una giornata di pioggia.

Per misurare la quantità di pioggia caduta, versare l'acqua raccolta nel contenitore graduato e leggere a quale misura corrisponde.

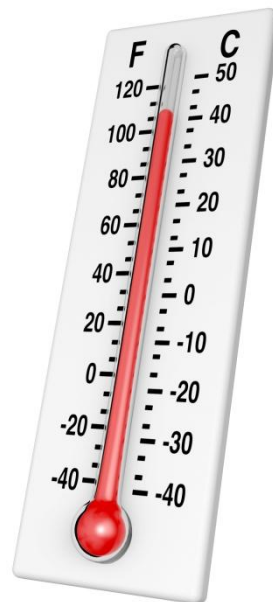


IL TERMOMETRO

Quando ci si ammala, si misura la temperatura con il termometro. Per quella del corpo umano si usa il termometro clinico (quello attualmente più usato è digitale); per la temperatura dell'aria si usa il termometro ambientale. Il primo è graduato da 35°C (35 gradi centigradi) a 42°C, perché la temperatura del nostro corpo non va oltre questi due limiti. Nel secondo, che si può usare all'interno o all'esterno di un edificio, ci sono anche i gradi per misurare la temperatura al di sotto dello zero e al di sopra dei 40°. Il termometro è costituito da un bulbo di vetro saldato a un tubicino, anch'esso di vetro, contenente mercurio o alcol, e fissati su una scala graduata. La colonnina sale quando è a contatto con qualcosa di caldo e scende se si raffredda. Sulla scala graduata possiamo leggere la temperatura raggiunta.

LA SCALA CENTIGRADA

La scala che usiamo nei nostri termometri si chiama scala centigrada ed è stata inventata dallo scienziato svedese Andrea Celsius. In essa lo 0 indica la temperatura alla quale l'acqua si solidifica in ghiaccio; il 100 è la temperatura in cui l'acqua comincia a bollire, trasformandosi in vapore.



Approfondimenti culturali

Il giovane esploratore

*Vorrei di Pippo Potamo,
giovane esploratore,
le pene sue di cuore,
signori raccontar.
Se andare al Polo immagina
c'è subito un impaccio,
perché c'è troppo ghiaccio
da quelle parti là.
Il Nilo in sulle origini?
Ma che Nilo d'Egitto,
di coccodrilli fitto
ch'è meglio non toccar!
O il deserto saharico?
Ahimè, c'è troppa sabbia
che fa dispetto e rabbia
quando negli occhi va.
C'è l'Asia con altissime
e inesplorate vette:
si sale e non si smette
per anni di salir.
Allora Pippo Potamo
pensa ripensa e pensa...
e intanto la dispensa
decide di esplorar.*

da Sergio Tofano, *Storia di un cantastorie*, Adelphi

IL MARE ALL'ALBA

Le isole, laggiù nel mare napoletano, sono tutte belle. Le loro terre sono per gran parte di origine vulcanica e, specialmente in vicinanza degli antichi crateri, vi nascono migliaia di fiori spontanei. In primavera, le colline si coprono di ginestre: si riconosce il loro odore selvatico e carezzevole.

Su per le colline corrono stradine solitarie chiuse tra muri antichi, oltre i quali si stendono frutteti e vigneti che sembrano giardini imperiali. Varie spiagge dal la sabbia chiara e delicata, e altre più piccole, coperte di ciottoli e conchiglie, si nascondono fra grandi scogliere.

Fra queste rocce fanno il nido i gabbiani e le tortore selvatiche, di cui specialmente al mattino presto, s'odono le voci. Ora la men tose, ora allegre.

Elsa Morante, *L'isola di Arturo*, Einaudi

SOTTO LE VETTE

In montagna la vegetazione varia molto in rapporto all'altitudine.

Lasciando le pendici brulle d'alta montagna e scendendo verso valle, la vegetazione via via si infittisce.

Prima si incontrano i cespugli, poi qualche albero di conifere, fino a che ci troviamo di fronte a un bosco dall'aspetto compatto: il bosco di conifere. Le conifere si chiamano così perché le loro pigne hanno la tipica forma di un cono. La prima impressione è che il bosco sia un po' cupo, ma guardando meglio notiamo diverse sfumature di colori: il grigio argento dell'abete bianco, il verde chiaro del larice, il verde scuro dell'abete rosso e del pino mugo.

Solamente queste piante riescono a vivere quassù: siamo tra i 2000 e i 1500 metri di altitudine.

Massimo Di Felice, *La natura d'Italia*, AMX

I PARCHI NATURALI IN ITALIA

I parchi naturali e le aree protette consentono di conservare le specie animali. Nel parco Nazionale d'Abruzzo vivono l'orso marsicano e il lupo, che solo qualche anno fa erano destinati a scomparire. Molti altri animali trovano il loro ambiente ideale in Italia: aquila reale, capriolo italico, cervo, orso bruno, gallo cedrone, stambecco, avocetta, cavaliere d'Italia, camoscio d'Abruzzo, orso marsicano, daino, cernia bruna, cinghiale, grifone, cervo sardo, foca monaca, muflone, fenicottero, istrice, lupo.

L'APPENNINO

Forre, valloni, circhi glaciali documentano la storia geografica di una montagna che milioni di anni fa era una barriera corallina e che oggi offre scenari di grande suggestione.

La parte meridionale dell'Appennino è costituita in prevalenza da rocce calcaree, che si prestano più facilmente all'azione di erosione che sta alla base della formazione delle grotte, meta di molti appassionati speleologi.

LA FORESTA PLUVIALE

La foresta pluviale si distribuisce su diversi livelli.

Più in alto di tutti vi sono gli alberi più alti, alcuni dei quali superano i cinquanta metri, che emergono con la cima al di sopra dello strato principale. Al di sotto c'è il tetto della foresta, costituito dall'intreccio quasi ininterrotto delle chiome degli alberi. Più in basso troviamo lo strato costituito dagli alberi più piccoli e dagli arbusti; più in basso ancora le pianticelle appena nate e, sul terreno, uno strato sottile di vegetazione morta e in putrefazione.

IL DESERTO DEL SAHARA

I pochi viaggiatori che attraversano oggi il Sahara percorrono una distesa sconfinata di dune di sabbia, sotto un sole cocente. Incontrano letti asciutti di fiumi e zone rocciose.

Di tanto in tanto si imbattono in gruppi di nomadi in cerca di acqua per i cammelli, le pecore e le capre. La troveranno nelle oasi, i luoghi del deserto in cui si può trovare acqua ed esiste la vita vegetale.

da *Il pianeta Terra*

Le **forre** sono fenomeni carsici superficiali e consistono in strette e profonde incisioni scavate nella roccia dall'azione erosiva dei torrenti. Gli appassionati di **torrentismo** possono trovare fra questi monti il terreno ideale per le loro avventure. Si tratta di scendere lungo queste incisioni con varie tecniche (camminando, saltando, nuotando, calandosi a corda doppia). Sovente tali forre sono occupate da acque limpide e vorticosi che, saltando di cascata in cascata, formano vasche e gorghi di rara bellezza. Naturalmente occorre un'attrezzatura adeguata e la conoscenza tecnica per utilizzarla, oltre a una muta da sub nei periodi di maggior portata d'acqua.

La **vicinanza** con i maggiori **centri balneari** della **costa tirrenica o adriatica** contribuisce a rendere le zone appenniniche meta alternativa di svago a chi, dopo una mattinata in spiaggia, sceglie di passare un pomeriggio in un ambiente naturale completamente diverso.

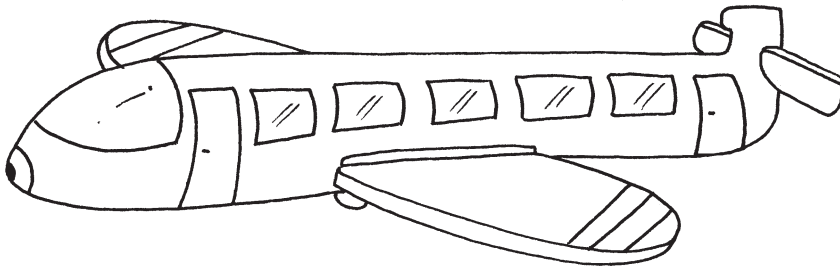
A poche ore d'auto dalle spiagge, si trovano aree ben attrezzate per la pratica degli **sport invernali**. Gli appassionati di sci alpino possono contare sui numerosi impianti; per gli amanti dello sci di fondo e dello sci-alpinismo sono in funzione anelli e itinerari specifici, dotati di buone strutture ricettive. L'Appennino offre anche numerose possibilità per gli appassionati di arrampicata: fra le sue balze, gli strapiombi e le pareti è possibile sbizzarrirsi in itinerari a tutti i livelli.

I **parchi** custodiscono forme di vita preziose, a volte uniche, nella flora e nella fauna, tanto da farne un'area di biodiversità tra le più interessanti d'Europa. Il sistema dei parchi abruzzesi occupa un vasto territorio che può essere percorso e scoperto in modi diversi. L'Appennino non è solo sinonimo di natura e avventura, ma anche di arte, architettura e cultura. Concedersi una sosta nei principali centri di fondovalle e gironzolare per le viuzze silenziose e pittoresche di queste località costituisce il complemento ideale di una giornata trascorsa a camminare, scalare, pedalare, esplorare o sciare sui massicci montuosi. Molti paesini, con le caratteristiche case dai muri di blocchi calcarei, sono ancora ben conservati, con le loro mura, le loro torri e i loro palazzi.

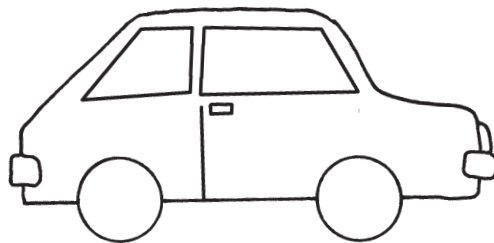
Altre località più piccole, abbarbicate ai monti, sembrano ritrovare oggi vita, dopo un periodo di abbandono, per opera di appassionati o di semplici estimatori della tranquillità dei luoghi. Numerosi ristoranti, osterie, taverne e agriturismi offriranno ospitalità ai visitatori che si vorranno concedere una sosta enogastronomica per gustare le specialità del posto (cacciagione, funghi, tartufi).

1. CHI È PIÙ VELOCE?

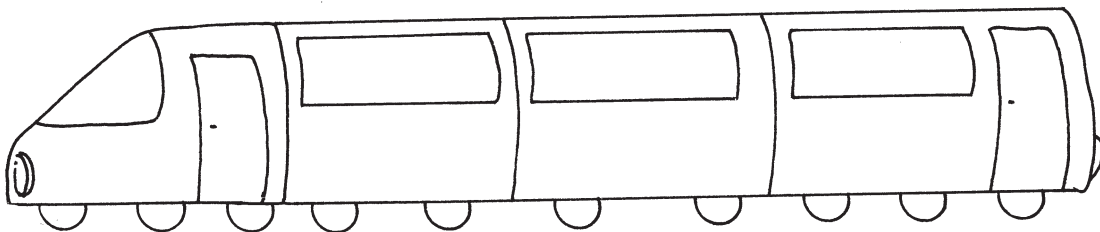
- Completa le parole, poi metti in ordine dal più lento al più veloce. Colora i disegni.



A		R		
---	--	---	--	--



A				M	O	B		L	
---	--	--	--	---	---	---	--	---	--

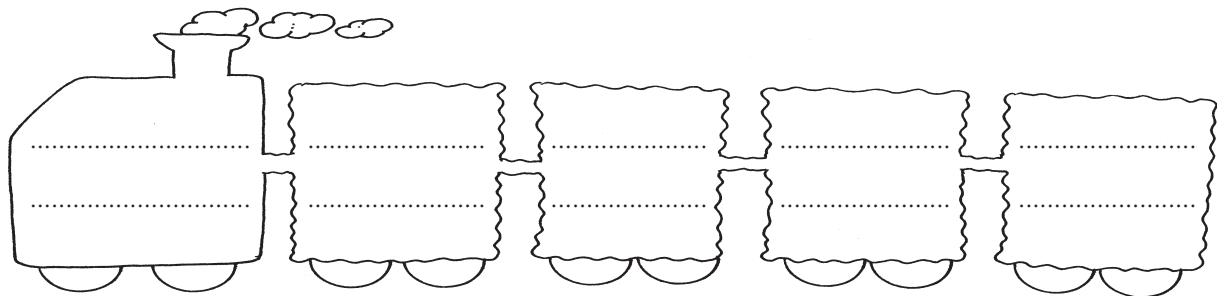
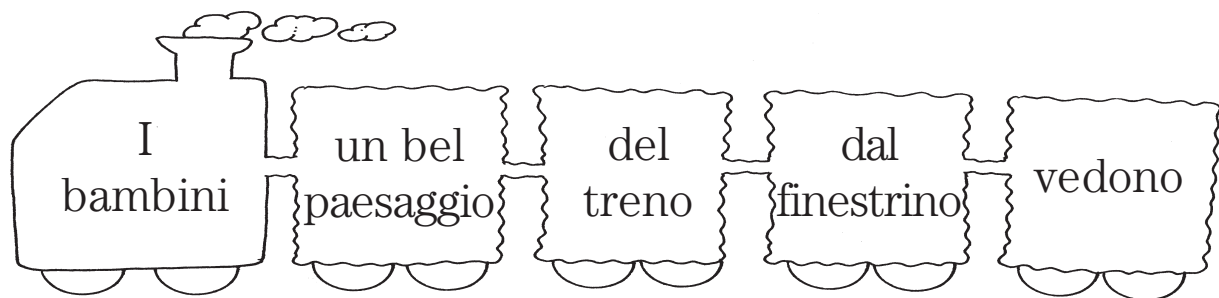
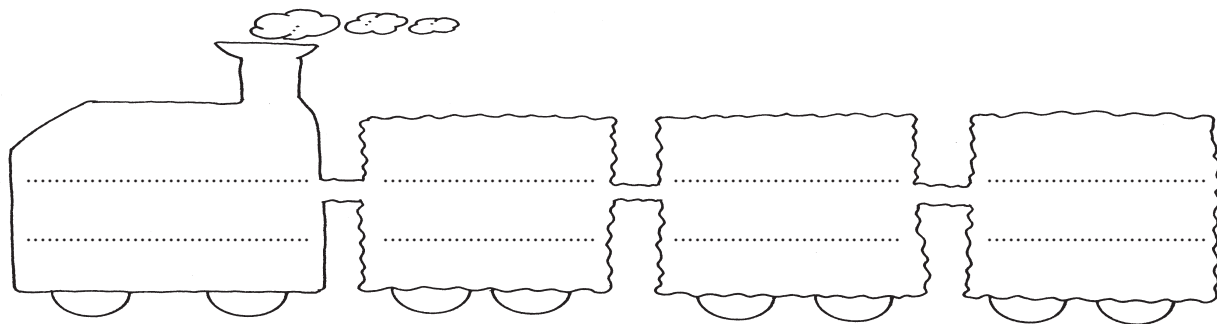
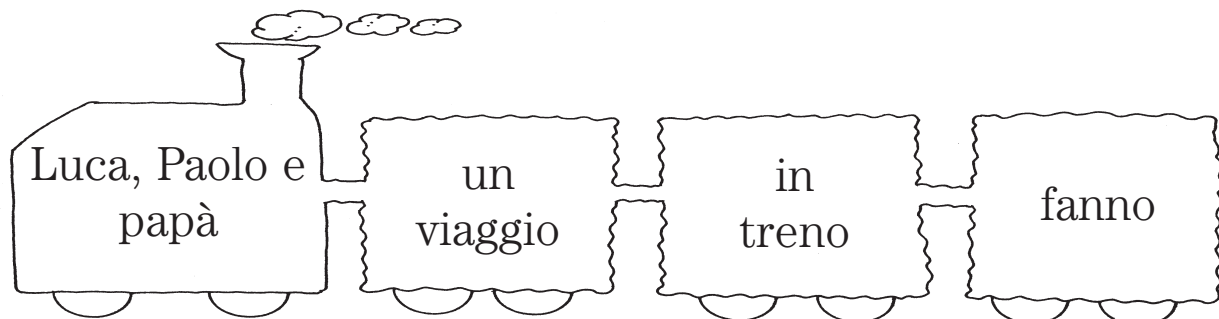


	R		N	
--	---	--	---	--



2. IN TRENO

- Riordina le frasi e riscrivile in ordine.



3. IL TRENO PARTE

- Ascolta la filastrocca e imparala a memoria.

Il treno

*Scatta un comando:
un fischio di rimando
e il treno parte.*

*Dietro
qualche
vetro,
qualche
viso
attento,
qualche
gesto
lento
e il treno
guadagna,
sfrecciando nel verde,
l'aperta campagna.*

A. Cesareo

- Disegna il treno nella campagna.



IL GIOCO DEL TRENO

Occorrente: un fischietto; una paletta di cartone.

Esecuzione:

- Un bambino munito di paletta e fischietto, a turno, fa il capostazione.
 - I bambini si uniscono in fila indiana dietro l'insegnante-locomotiva e formano la fila dei vagoni.
 - Il capostazione fischia: il treno parte.
 - L'insegnante-locomotiva dice la prima frase della filastrocca; i compagni-vagoni la ripetono e intanto seguono la direzione stabilita dall'insegnante, senza mai staccarsi.
 - L'insegnante propone, a una a una, le frasi della filastrocca e i bambini le ripetono.
 - Alla fine della filastrocca, il capostazione fischia ancora: il treno si ferma.
 - Il capostazione prende posto subito dietro l'insegnante; l'ultimo della fila diventa capostazione al suo posto e il gioco ricomincia.
 - Quando tutti i bambini hanno svolto il ruolo di capostazione, il gioco finisce.
- E i bambini hanno memorizzato la filastrocca!

UNITÀ 9: AL CENTRO SPORTIVO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao! Vieni a giocare!

Ho vinto la gara.../la partita.../Sono arrivato primo.

Complimenti!/Bravo!/Molto bene!/Perfetto!/Congratulazioni!

Sei un vero atleta!/Sei il migliore!

Buonasera, signore! Ecco il menu.

Che cosa preferisce?

Come primo piatto, la pasta con le melanzane; come secondo la focaccia alle erbe.

E da bere? Del succo di melone?

No, non mi piace. Dell'acqua, grazie.

Volentieri! Arrivo!

Sono arrivato secondo/terzo...

Goal! Ho segnato!

VOCABOLARIO

> allenarsi	> allenatore	> altalena	> atleta	> bacchette
> baseball	> bicicletta	> braccia	> bracciale	> bracciolo
> calcio	> casco da bici	> ciclismo	> collana	> collare
> colletto	> collo	> corsa	> cricket	> cuffia
> dentice	> faccia	> fischiello	> focaccia	> freni
> gambe	> goal	> gomitiera	> hockey	> manica
> maniglia	> mano	> melanzane	> melone	> nuotatore
> occhialino	> pallacanestro	> pallavolo	> pallone	> panchina
> pattini a rotelle	> pedale	> pedana	> pedone	> piedi
> piscina	> piscina	> pista	> polo	> polsiera
> remi	> roller-blade	> rugby	> scarpe da calcio	> skateboard
> traguardo	> trekking	> tuta da ginnastica	> zoccolo	

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Riconoscere e utilizzare correttamente l'articolo indeterminativo
- > Riconoscere e usare gli aggettivi numerali ordinali
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Riconoscere famiglie di parole e prestiti linguistici

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *L'attività fisica e sportiva, non come competizione ma come modo per divertirsi e avere cura della propria salute.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Presentarsi, esprimere gradimento/preferenze, chiedere informazioni personali (attività sportive).*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - identificare e descrivere se stessi;
 - descrivere persone e oggetti del proprio ambiente.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - identificare i propri compagni di classe in base a ritratti e descrizioni orali o scritte;
 - identificare oggetti del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte.
- > *Communication, presentational mode:* fornire essenziali presentazioni di se stessi orali e scritte.

Protagonisti

Paolo, Luca, Sara, Maria e altri compagni di scuola e amici.

Elementi del contesto

Alcuni elementi tipici di un centro sportivo: piscina, pista per la corsa, campo di pallavolo...

Situazione

I protagonisti-amici, insieme ad altri bambini sono in un centro sportivo.

Gioco in classe

L'insegnante predispone il materiale necessario per realizzare un disegno.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i bambini a realizzare un autoritratto. Viene presentata la pagina doppia della situazione illustrata d'apertura e memorizzata la filastrocca *"Le parti del corpo"*. Ciascun bambino realizza il proprio autoritratto, colorandolo secondo la tecnica prescelta e lo consegna all'insegnante che lo espone in classe. I nomi dei bambini devono essere scritti sul retro del foglio. A questo punto l'insegnante si avvicina a uno dei ritratti e invita i bambini a riconoscere il compagno rappresentato. L'attività continua finché tutti i bambini sono stati individuati. L'insegnante aiuta i bambini a comprendere che aver consapevolezza e saper descrivere il proprio corpo serve per avere consapevolezza della propria salute, spiegare le proprie necessità e comprendere le esigenze degli altri.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *piscina, pista, panchina, altalena...* Chiede ai bambini di osservare gli elementi raffigurati nella pagina confrontandoli con quelli della situazione comunicativa d'apertura. Invita a nominare gli oggetti che già conoscono e a individuare quelli non ancora noti.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli oggetti illustrati e i bambini devono indicare l'elemento con cui è possibile realizzare l'associazione logica. Ad esempio: *scarpe da calcio. / pallone*. In un secondo momento l'abbinamento può essere riproposto invertendo i ruoli. A questo punto chiede ai bambini una ulteriore connessione logica: devono nominare lo sportivo al quale servono gli oggetti raffigurati per praticare il suo sport. L'insegnante inizia con la domanda: – *A chi serve il fischietto?* I bambini rispondono: – *All'allenatore*. Per i successivi abbinamenti i bambini non hanno a disposizione i vocaboli, devono rendersene conto e chiedere all'insegnante: – *Come si dice in italiano?* L'insegnante fornisce i vocaboli richiesti, poi fa trascrivere tutte le associazioni sul quaderno. L'Attività prosegue con un lavoro a coppie: un bambino indica un elemento, l'altro definisce tutti gli abbinamenti possibili, costruendo una frase di senso compiuto. L'insegnante verifica la correttezza delle frasi, l'intonazione e la pronuncia.

LE PARTI DEL CORPO

La poesia d'apertura riprende il vocabolario relativo ad alcune parti del corpo umano. Essa offre inoltre lo spunto per il consolidamento delle abilità descrittive mediante l'utilizzazione del paragone (*la faccia tonda come una focaccia*) e una prima intuizione della metafora (*i piedi sono freni*). Durante la memorizzazione e la recita della filastrocca, l'insegnante chiede ai bambini di toccare le parti del proprio corpo che vengono nominate.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: descrivere le proprie attività preferite (sport e hobby).
- > *Communication, presentational mode*: scrivere brevi note descrittive per fornire informazioni su se stessi.
- > *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in lingua italiana.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - approfondire la conoscenza di attività quotidiane, secondo le modalità proprie della cultura italiana;
 - usare la corrispondenza epistolare per scambiare informazioni riguardanti situazioni di vita quotidiana in Italia.
- > *Communities, school*: scambiare informazioni con coetanei italiani per corrispondenza (anche via e-mail).
- > *Communities, lifelong*: conoscere e praticare giochi italiani tradizionali.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante, con l'aiuto delle illustrazioni della situazione comunicativa e della drammatizzazione, propone un gioco di ruolo.

Lo scopo è quello di far interagire i bambini tra loro, per:

- > scambiare informazioni essenziali,
- > esprimere apprezzamento/congratulazioni,
- > formulare e accettare un invito,
- > usare gli aggettivi numerali ordinali.

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

In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che cosa dicono i fumetti?

Quali gesti accompagnano le loro espressioni? Che cosa significano?

I bambini vengono guidati a elaborare, nella loro lingua madre, un dialogo che permetta il reciproco scambio di informazioni. Fase importante è la ripresa e lo sviluppo del sistema di numerazione ordinale.

DIALOGO SUGGERITO

- *Ciao! Vieni a giocare!*
- *Volentieri! Arrivo!*
- *Ho vinto la gara... / la partita...*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e chiede loro di interpretare il dialogo, come se fossero i bambini-amici delle vignette, scambiandosi i ruoli. Chiama un alunno e interpreta con lui il dialogo. Poi invita il bambino a drammatizzare la situazione con un compagno. A turno, i bambini coinvolti nella drammatizzazione devono interpretare le parti.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta dieci illustrazioni che rappresentano diversi sport (calcio, ciclismo, pallacanestro, pallavolo...). Il bambino li deve identificare e nominare correttamente.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare le illustrazioni per riconoscere i diversi sport. Poi dice un numero e i bambini devono dire il nome dello sport corrispondente e trascinano l'etichetta con il nome dello sport nominato. L'insegnante successivamente divide i bambini in coppie: un alunno nomina uno degli sport raffigurati, l'altro dice il numero dell'illustrazione corrispondente. Poi si scambiano i ruoli. L'insegnante chiede ai bambini di descrivere gli sport, indicandone le regole fondamentali e facendo confronti tra la popolarità di cui godono in Italia e nel proprio Paese. Propone qualche domanda-guida, ad esempio: *Che sport è? Dove si gioca?* L'insegnante invita i bambini a continuare il gioco in coppie.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali e scritti semplici, esprimendo gradimento/preferenza.
- > *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua straniera per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - raccogliere informazioni su aspetti della cultura italiana attraverso la lettura o l’ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
 - usare la corrispondenza epistolare per scambiare informazioni riguardanti situazioni di vita quotidiana in Italia.
- > *Communities, school*:
 - scambiare informazioni con coetanei italiani per corrispondenza (anche via e-mail);
 - prendere contatto con le risorse offerte dal territorio o attraverso Internet, per acquisire diretta esperienza della cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di immagini che rappresentano diversi tipi di sport praticati in Italia (calcio, ciclismo, pallavolo, vela...). L’insegnante può utilizzare la pagina per consolidare i vocaboli e le funzioni linguistiche apprese, guidando gli alunni a un’osservazione attenta. L’insegnante può proporre un’interessante attività di indagine per raccogliere informazioni sugli aspetti più rappresentativi dei successi sportivi italiani nel mondo.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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 BRAVO ATLETA*

L’attività prevede la corretta definizione di alcune parti del corpo umano. Il bambino deve associare ogni parte al nome corrispondente, numerandolo correttamente. Al termine, colora il disegno.

2. SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA MANCA?*

In questa scheda l’attività prevede il completamento di alcuni disegni che raffigurano bambini che praticano sport. Il bambino disegna la parte mancante, quindi colora le immagini.

3. SCHEDA DI LAVORO: IN MOVIMENTO*

La scheda di espansione propone un’attività di arricchimento lessicale. Nella pagina sono rappresentati il dépliant pubblicitario di un centro sportivo e i simboli di alcune discipline sportive. Il bambino legge il dépliant, risponde alle domande e nomina lo sport rappresentato nei simboli. È necessario che l’insegnante introduca la scheda. Non tutti gli elementi raffigurati sono infatti presenti nell’Unità.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di completare le affermazioni che si riferiscono all'illustrazione, tramite un test a scelta multipla.

L'insegnante chiede di descrivere l'azione raffigurata e trovare altre modalità o termini per nominarla, costruendo una frase completa con le funzioni linguistiche apprese.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 9

Piccole parole

L'unità permette all'insegnante di introdurre una semplice presentazione dell'articolo indeterminativo, che in italiano ha tre forme:

- **un** per i nomi maschili,
- **uno** per i nomi maschili che iniziano per:
 - vocale;
 - x, y, z;
 - s + consonante;
 - gn, pn, ps.

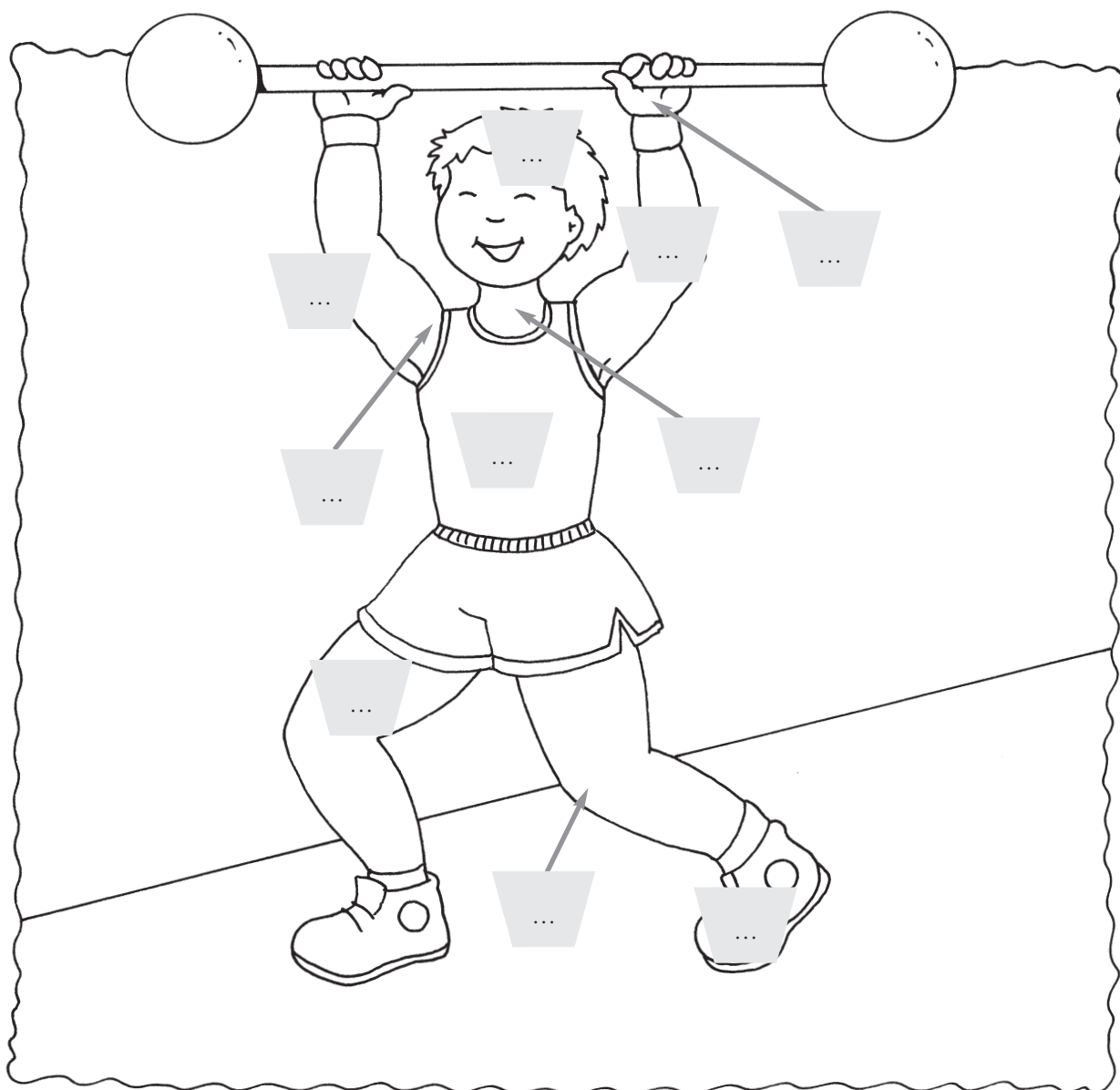
- **una** per i nomi femminili (apostrofato un' davanti a vocale).

L'insegnante spiega le regole fondamentali che determinano l'uso dell'articolo indeterminativo e propone una breve esercitazione, utilizzando i vocaboli introdotti nel corso dell'Unità. Guida poi gli alunni a fare semplici confronti con l'uso dell'articolo indeterminativo nella propria lingua madre.

1. UN BRAVO ATLETA

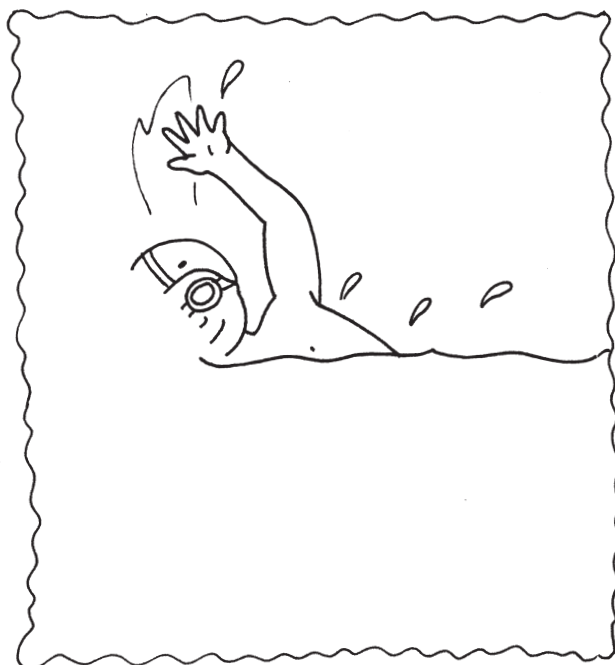
- Scrivi i numeri al posto giusto. Poi colora il disegno.

1 capo; 2 collo; 3 spalla; 4 torace; 5 braccio;
6 gomito; 7 mano; 8 gamba; 9 ginocchio; 10 piede.



2. CHE COSA MANCA?

- Completa i disegni e colorali.



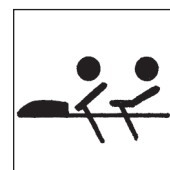
3. IN MOVIMENTO

- Luca ha trovato questo dépliant pubblicitario.



Che cosa si può fare al Centro Sportivo Benessere?

Conosci altre attività sportive? Quali?



UNITÀ 10: PAROLE SONORE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Che cosa guardi alla TV?/Che cosa trasmettono alla TV?

Un cartone animato/Lo Zecchino d'Oro/C'è la pubblicità.

Che cosa dicono/cantano? (risponde citando le onomatopее, gli slogan, gli scioglilingua o la canzone)

Ti piace?

Sì, mi piace/No, non mi piace. Preferisco...

VOCABOLARIO

> alto	> arpa	> basso	> batteria
> biscia	> bruchi	> campanello	> capra
> chitarra	> cinguettare	> cuculo	> cuffie
> debole	> dolce	> flauto	> forte
> frenata	> gradevole	> mandolino	> maracas
> pianoforte	> piatti	> rana	> registratore
> rimbombare	> sgradevole	> sirena	> squillare
> stridulo	> tamburellare	> ticchettare	> tigre
> tintinnare	> triangolo	> tromba	> violino
> xilofono			

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 tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere la radice onomatopeica di alcune parole
- > Recitare filastrocche e scioglilingua; interpretare canzoncine
- > Riordinare e classificare in ordine alfabetico

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività.*
- > Argomento: *Mondo del suono.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni (programmi televisivi), esprimere gradimento/preferenze.*

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere e utilizzare correttamente intonazione, pronuncia e accento;
 - identificare oggetti del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte.
- > *Communication, presentational mode:*
 - leggere e trascrivere correttamente parole in italiano;
 - individuare parole che contengano una lettera data;
 - fornire resoconti orali e scritti semplici, esprimendo gradimento/preferenza.
- > *Comparisons, among cultures:*
 - comprendere l'importanza dei suoni (intonazione e pronuncia) come forma di comunicazione nella cultura italiana e fare confronti con la propria cultura.

Protagonisti

I compagni dei nostri amici durante alcune attività musicali.

Elementi del contesto

Alcuni strumenti musicali: un pianoforte, una batteria, maracas, triangolo, flauto, violino, tromba, xilofono... un poster con l'alfabeto in immagini, un registratore...

Situazione

Bambini nell'aula di musica.

Gioco in classe

L'insegnante scrive in duplice copia le lettere dell'alfabeto e le raccoglie in due buste diverse.

ISTRUZIONI

L'insegnante distribuisce agli alunni le lettere dell'alfabeto contenute in una delle due buste. Chiede ai bambini di ripetere più volte l'alfabeto italiano e li invita a considerare la lettera/e che hanno ricevuto, ponendo semplici domande:

- *Come si legge?*
- *Conosci parole che iniziano con questa lettera?*

L'insegnante pesca una lettera della seconda busta e chiede ai bambini di riconoscerla e pronunciarla correttamente. Il bambino che possiede già la lettera estratta deve dire il nome di almeno un oggetto che inizi o contenga quella lettera. Dopo un primo giro, l'insegnante raccoglie le lettere, le mescola e poi le ridistribuisce. Si ricomincia. L'insegnante invita i bambini a riflettere sull'importanza della corretta pronuncia dei suoni delle parole di una lingua per riconoscere la lingua stessa e spesso anche il messaggio.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *cuffie, registratore, batteria, arpa, violino...* Chiede ai bambini di osservare gli elementi raffigurati confrontandoli con quelli della situazione comunicativa d'apertura. L'insegnante nomina uno degli elementi, i bambini ripetono il nome e descrivono lo strumento. Guida i bambini ad approfondire la conoscenza degli strumenti musicali presentati. La ricerca può essere condotta nella biblioteca della scuola o con il suggerimento dell'insegnante.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi, i bambini ripetono il nome e descrivono lo strumento. Guida i bambini ad approfondire la conoscenza degli strumenti musicali della pagina attraverso la lettura di testi o altre ricerche.

FILASTROCCA DELLE ORECCHIE

L'insegnante legge il testo della filastrocca d'apertura "*Filastrocca delle orecchie*" e lo fa memorizzare con la tecnica delle frasi a catena. Divide i bambini in due gruppi: il primo recita la filastrocca; il secondo produce i suoni descritti. Poi si scambiano le parti.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali;
 - esprimere gradimento/ preferenza riguardo ad attività quotidiane.
- > *Communication, presentational mode*: fornire resoconti orali semplici relativi a situazioni e attività d'esperienza quotidiana.
- > *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per salutare e interagire nella classe in italiano.
- > *Connections, intradisciplinary*: raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre).

Il gioco dei ruoli

L'insegnante, con l'aiuto delle illustrazioni della situazione comunicativa e della drammatizzazione, propone un gioco di ruolo che introduce i diversi aspetti linguistici presentati: giochi di parole, scioglilingua, canzoni per bambini. L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione le diverse situazioni comunicative:

In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Che cosa stanno facendo?

Che tipo di programma trasmette la televisione?

Che cosa c'è sullo schermo? Che cosa dicono i bambini?

I bambini vengono guidati a elaborare, nella loro lingua madre, un dialogo che permetta il reciproco scambio di informazioni.

DIALOGO SUGGERITO

- *Che cosa guardi alla TV? / Che cosa trasmettono alla TV?*
- *Un cartone animato/ Lo Zecchino d'Oro / C'è la pubblicità.*
- *Che cosa dicono/ cantano?*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e chiede loro di interpretare il dialogo.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta sei immagini diverse con sei parole da scegliere e abbinare all'immagine corrispondente.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di leggere le voci onomatopeiche che trovano nel gioco. Nomina quindi un suono e invita i bambini a immaginare da quale oggetto può essere prodotto. Ciascun bambino, a turno, ascolta i suoni associati alle immagini e poi sceglie la parola che secondo lui corrisponde al suono che riproduce l'elemento raffigurato nell'immagine. Quando tutti i bambini hanno completato le illustrazioni, il gioco può continuare in coppie. Il primo bambino legge il suono, il compagno nomina l'oggetto. Poi si scambiano i ruoli.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, presentational mode*: fornire essenziali resoconti orali e/o scritti relativi a situazioni e attività diverse.

> *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.

> *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua straniera per espandere la propria personale conoscenza.

> *Connections, intradisciplinary*:

- raccogliere informazioni su aspetti della cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);

- usare la corrispondenza epistolare per scambiare informazioni riguardanti situazioni di vita quotidiana in Italia.

> *Communities, school*:

- scambiare informazioni con coetanei italiani per corrispondenza (anche via e-mail);

- prendere contatto con le risorse offerte dal territorio o attraverso Internet, per acquisire diretta esperienza della cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta il testo della canzone *“Le tagliatelle di nonna Pina”* che ha vinto il primo premio nella 46esima edizione dello *Zecchino d’Oro* nel 2003 (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*). I bambini sono invitati ad ascoltare la canzone cliccando sull’immagine del televisore presente nella pagina. Possono cantare singolarmente, seguendo le parole della canzone che scorrono nel televisore come se fosse un karaoke oppure organizzare piccoli gruppi canori. Secondo questa modalità i bambini imparano una canzoncina molto famosa tra i ragazzi italiani e apprendono vocaboli nuovi della lingua italiana.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: SIMILI... MA NON UGUALI*

Nella prima attività il bambino colora gli strumenti musicali, ne indica il nome esatto e completa le frasi illustrate. Nella seconda attività, il bambino associa correttamente ciascun disegno alla descrizione corrispondente, poi colora le immagini. L’insegnante chiede al bambino di descrivere gli strumenti o le immagini raffigurate, indicando gradimento/preferenza. Ad esempio: Che cosa fa Luca? Ti piace?

2. SCHEDA DI LAVORO: GRADEVOLI... SGRADEVOLI?*

Il bambino colora i disegni e nomina gli elementi raffigurati. Legge la frase e associa a ciascun suono l’aggettivo gradevole oppure sgradevole, completando la tabella. La seconda attività è un momento di riflessione grammaticale relativo alla formazione dei contrari. Se lo ritiene opportuno l’insegnante chiede ai bambini di costruire degli aggettivi opposti.

3. SCHEDA DI LAVORO: L’ALFABETO*

La scheda di espansione propone le lettere dell’alfabeto, accanto alla quale sono rappresentati alcuni elementi che il bambino deve nominare e collocare nell’esatto ordine alfabetico. Il bambino, dopo aver svolto l’attività, colora i disegni. La striscia può essere realizzata anche su un cartellone, illustrata e appesa in classe, così da fornire l’occasione di altre attività connesse con l’arricchimento lessicale.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di unire i puntini presenti nella pagina seguendo l’ordine alfabetico delle lettere che li caratterizzano. Uniti tutti i puntini si ottiene il disegno di uno strumento musicale. L’insegnante prima chiede di trascrivere il nome esatto dello strumento e successivamente chiede di realizzare sul quaderno un alfabeto illustrato di parole che inizino con ciascuna lettera. Gli elementi possono appartenere a categorie diverse.

Approfondimenti culturali

LO ZECCHINO D'ORO

Lo Zecchino d'Oro è una rassegna internazionale che ha l'obiettivo di promuovere la diffusione di canzoni per bambini, artisticamente valide, ispirate a ideali etici, civici e sociali. Nato a Milano nel 1959, lo Zecchino d'Oro approda all'Antoniano¹ di Bologna nel 1961 e diventa non solo l'appuntamento televisivo più atteso dell'anno dai bambini, ma anche un vero e proprio fenomeno di costume. Dal 1963 (anno della sua fondazione a opera di Mariele Ventre, scomparsa nel 1995), il Piccolo Coro dell'Antoniano accompagna i piccoli solisti dello Zecchino d'Oro ed è un protagonista essenziale della manifestazione.

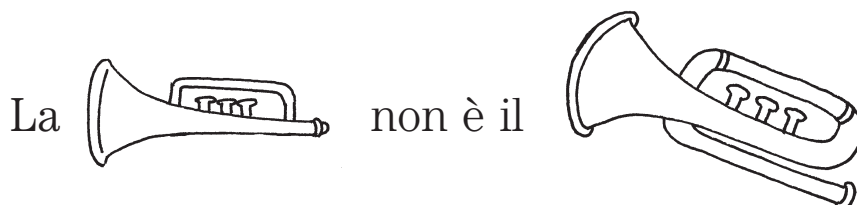
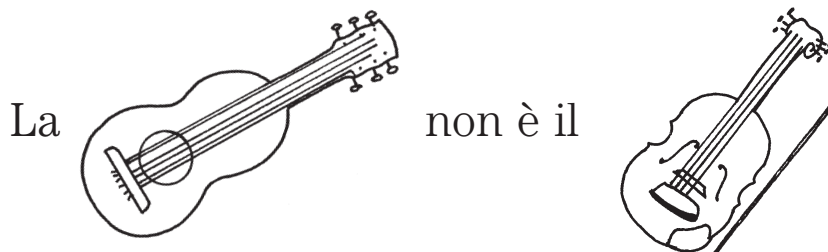
Nel 1976 la manifestazione ha una svolta internazionale: a ciascuna edizione della rassegna prendono parte 7 canzoni italiane e 7 canzoni straniere, interpretate da bambini di età compresa tra i 3 e i 9 anni, provenienti da oltre ottanta Paesi del mondo.

Ogni anno la manifestazione unisce al messaggio di amicizia e di fratellanza, sempre presente nelle sue canzoni, una sottoscrizione per un'iniziativa di solidarietà a favore dei bambini di una delle Nazioni delle aree sottosviluppate del mondo: il "Fiore della Solidarietà" dello Zecchino d'Oro.

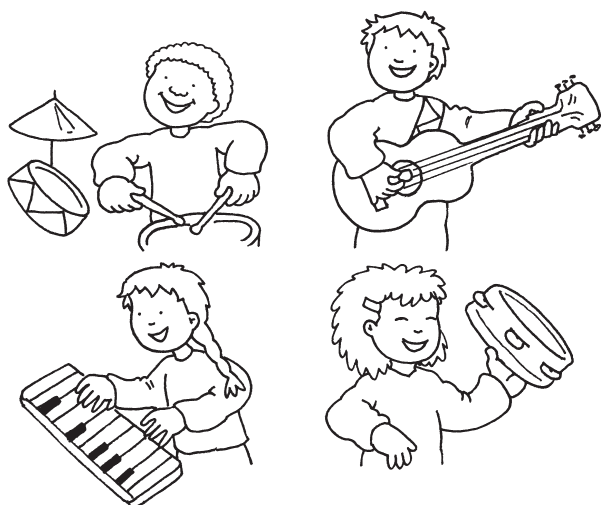


1. SIMILI... MA NON UGUALI

- Colora i disegni. Poi leggi le frasi.



- Collega le immagini alle frasi. Poi colora i disegni.



Sara suona la tastiera.

Maria suona il tamburello.

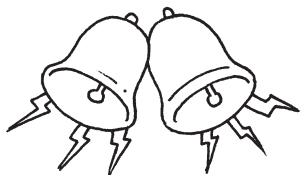
Paolo suona la batteria.

Luca suona la chitarra.

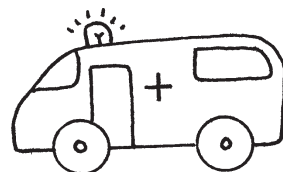
2. GRADEVOLI... SGRADEVOLI?

- Ricopia i suoni nella tabella e completa con altri suoni o rumori.

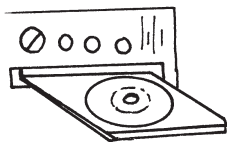
Il suono delle



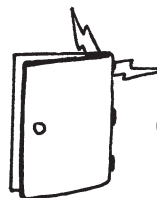
Il rumore di una



Il suono di un



Il rumore di una



che cigola.

suoni e rumori	
gradevoli	sgradevoli
.....
.....
.....
.....
.....

Scrivi il contrario usando la s.

contento

comodo

fortunato

legato

3. L'ALFABETO

- Pronuncia bene le parole e scrivile. Poi numerale in ordine alfabetico.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

batteria

violino

arpa

flauto

pianoforte

1

nacchere

tastiera

xilofono

GIOCHIAMO INSIEME: SUONI E RUMORI

Il Gioco è utile esercitare gli alunni al riconoscimento di suoni e rumori e dei relativi elementi che li riproducono. Si tratta dunque di un approfondimento di tipo lessicale e nello steso tempo sonoro. Il gioco si svolge sia online sia in classe in modo diverso. L'insegnante prima di iniziare a giocare parla con i bambini e illustra tutte le caselle del gioco, riconoscendo gli elementi disegnati e invitando gli alunni a dire il loro nome.

Con questa attività si preparano le basi per poter svolgere il gioco vero e proprio.

GIOCO ONLINE

Giocano due giocatori o due squadre.

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

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno: Il primo giocatore lancia il dado e posiziona il suo segnaposto in base al numero sortito.

Per conquistare la casella, il giocatore dovrà dire il nome dell'elemento e potrà ottenere un punto in più riconoscendo il suono corretto fra i due proposti.

Quando il giocatore ha guadagnato il punto lo segna nella sua tabellina di punteggio.

Segue il secondo giocatore con la medesima modalità.

Se il giocatore entra nella casella con la freccia raddoppia il punteggio del dado o avanti o in dietro in base al verso della freccia.

Il gioco termina quando uno dei due giocatori conquista la casella ARRIVO.

A questo punto si controlla il punteggio e vince il giocatore che ha totalizzato più punti (da scrivere nel riquadro TOTALE).

GIOCO IN CLASSE

L'insegnante invita gli alunni su dei cartellini il nome degli elementi del gioco: ad esempio sveglia, vigile, automobile.

Dispone i cartellini piegati sul tavolo e invita gli alunni, divisi in squadre, a scegliere casualmente un bigliettino. La squadra dovrà scrivere o dire (in base alle competenze dei componenti) una o più frasi che contengano il nome nel bigliettino.

Vince la squadra che scriverà la frase più lunga o più frasi articolate di senso compiuto.

I giocatori scriveranno su un grande tabellone murale, con l'aiuto dell'insegnante, le frasi composte.

Espansione del gioco

I bambini che hanno maggiori competenze nella lingua potranno inventare delle brevi storie che abbiano come protagonisti i personaggi di tre caselle scelte a caso.

UNITÀ 11: CUCINA ITALIANA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Mi servono... /Mancano...

Posso esservi utile? Quante persone in tutto?

Accomodatevi, prego. Per cominciare consiglio...

Io prenderei.../Preferisco.../Vorrei...

Che cosa preferite da bere?

Ci porti il conto. Grazie.

Ecco. Tenga pure il resto.

Quanto costa/costano?

Quanto riceve di resto?

Buongiorno! Benvenuti al nostro ristorante!

Abbiamo prenotato un tavolo per due.

Che cosa prendete?/Che cosa ordiniamo?

Sul tavolo manca la saliera.

Abbiamo deciso... E per finire...

Sono... euro e... centesimi.

Che cosa c'è?/Che cosa manca?

Quanto paga...? Con quale banconota?

VOCABOLARIO

> amaro	> antipasti	> arrosto	> barista	> biscotti
> blocco notes	> bollito	> caffè	> caldo	> cameriere
> carota	> cassiera	> ciliegia	> cipolle	> condire
> cotto	> crudo	> cuoco	> dolce	> formaggio
> fornelli	> forno a legna	> freddo	> fritto	> frutta
> impastare	> infornare	> insipido	> macchina del caffè	> marmellata
> melanzana	> mestoli	> miele	> odore	> pala
> patata	> patatine	> penna	> pentole	> peperone
> pesce	> piselli	> pizza	> pizzaiolo	> pomodoro
> registratore di cassa	> risotto	> salato	> sapore	> sedano
> sfornare	> spaghetti	> spighe	> surgelato	> uova
> uva	> verdure	> vino	> zucca	> zucchini

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

Descrivere i caratteri essenziali di elementi, situazioni, attività

Recitare filastrocche e interpretare canzoncine

Scambiare informazioni essenziali

Leggere e scrivere brevi note informative su argomenti noti

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *La cucina italiana come insieme di abitudini alimentari e conoscenze di ricette tipiche.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Formulare semplici richieste (ordinare un pasto), esprimere gradimento/preferenza, e idea di mancanza, scambiare saluti.*

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: identificare elementi in base a descrizioni orali e scritte.
- > *Communication, presentational mode*: fornire essenziali resoconti orali e scritti relativi a situazioni e attività diverse.
- > *Cultures practice*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in Italiano.

Protagonisti

Paolo, Luca, Sara e Maria con i rispettivi genitori.

Elementi del contesto

Alcuni elementi tipici di un ristorante: il banco per gli antipasti self-service con frutta, verdura e coppe di macedonia; il menu del giorno con i costi in euro; le pizze, le pentole, i mestoli...

Situazione

I bambini protagonisti sono al ristorante con le loro famiglie.

Gioco in classe

L'insegnante prepara un tabellone con la copia del menu del giorno, posate, piatti, bottiglie, bicchieri di plastica, blocchetti di fogli, matite e facsimile di diversi tagli di euro.

ISTRUZIONI

L'insegnante appende in classe il cartellone con il menu e divide i bambini in quattro gruppi. Assegna a ciascun gruppo il proprio ruolo. Un gruppo gestisce il ristorante: ai camerieri vengono dati blocchetto e matita per le ordinazioni, al cassiere una busta con i facsimile di diversi tagli di euro e l'incarico di gestire le stoviglie da disporre sui tavoli. Gli altri gruppi recitano il ruolo dei clienti del ristorante. Ciascun gruppo riceve tagli diversi di euro in facsimile. I camerieri preparano i tavoli, avvicinando alcuni banchi, e chiedono a chi fa il cassiere l'occorrenza necessario, ad esempio: *Mancano tre forchette*. Quando i tavoli sono pronti entrano i clienti. I camerieri accolgono i gruppi chiedendo quanti sono e dove vogliono sedersi.

Per esempio:

Buongiorno! Benvenuti al nostro ristorante!

Quante persone in tutto?

I camerieri ritirano i soldi per il pagamento e li portano al cassiere che consegna il resto. L'attività può essere ripetuta scambiando i ruoli. L'ultimo gruppo che svolge l'attività di servizio ai tavoli sparecchia e risistema i banchi. L'insegnante spiega che conoscere tradizioni diverse dalle proprie costituisce un momento di riflessione e scambio interculturale ed è essenziale per interagire e comprendere la cultura sottesa alla lingua che si sta apprendendo.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *cameriere, pizzaiolo, cuoco, cassiera...* Chiede ai bambini di osservare gli elementi raffigurati nel vocabolario confrontandoli con quelli della situazione comunicativa d'apertura. Chiede di rilevare gli elementi non ancora nominati. Fornisce i nomi in lingua italiana.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi presenti, i bambini ripetono il nome, lo cercano e lo descrivono. Introduce i nomi delle persone e degli utensili e chiede di mimare le azioni corrispondenti all'utensile. L'attività può essere riproposta tra piccoli gruppi. I bambini possono continuare esprimendo gusti e preferenze in fatto di cibo, descrivendo i piatti tipici del proprio Paese...

FILASTROCCA DELLA TAVOLA

La filastrocca d'apertura "*Filastrocca della tavola*" presenta i vocaboli e le funzioni linguistiche necessarie per descrivere l'azione di apparecchiare. L'insegnante la legge e chiede ai bambini di memorizzarla.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*:

- scambiare saluti formali e informazioni essenziali riguardo ad attività quotidiane;
- esprimere gradimento/ preferenza.

> *Communication, interpretive mode*: comprendere e ricostruire brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti conosciuti.

> *Communication, presentational mode*: fornire essenziali resoconti orali e/o scritti relativi a situazioni e attività diverse;

- realizzare materiale informativo circa prodotti italiani.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante, con l'aiuto delle illustrazioni della situazione comunicativa e della drammatizzazione, propone un gioco di ruolo. La situazione simulata riguarda un pranzo – o una cena – al ristorante. Lo scopo è quello di guidare i bambini a interagire tra loro scambiandosi informazioni riguardo:

- > il riconoscimento e la descrizione degli elementi che caratterizzano una determinata situazione,
- > la formulazione di alcune semplici richieste,
- > le funzioni linguistiche che esprimono gradimento/preferenza.

L'insegnante invita i bambini a osservare le diverse situazioni comunicative:
In quale ambiente si trovano i protagonisti?

Quale ruolo rivestono?

Che cosa stanno facendo? Che cosa dicono i fumetti?

I bambini vengono guidati a elaborare, nella loro lingua madre, un dialogo che permetta il reciproco scambio di informazioni.

DIALOGO SUGGERITO

- *Buonasera! Posso esservi utile?*
- *Abbiamo prenotato un tavolo per due.*
- *Prego è quello.*
- *Prego, è quello.*
- *Che cosa desiderano?*
- *Che cosa ordiniamo?*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e chiede loro di interpretare il dialogo, scambiandosi i ruoli.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta un famoso ritratto del pittore Giuseppe Arcimboldo. Accanto al ritratto, realizzato con l'accostamento di diversi tipi di ortaggi, ci sono parole sia pertinenti, sia "intruse".

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare l'illustrazione, poi nomina uno degli elementi scritti sulle tessere. I bambini lo devono indicare sul dipinto. Se l'elemento non è presente devono dire: *Intruso!* e descrivere di che cosa si tratta. Il gioco può essere riproposto a coppie. L'insegnante chiede ai bambini di descrivere gli elementi del dipinto, indicandone forma, colore e caratteristiche alimentari. Chiede di commentare la descrizione.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare informazioni essenziali;
- esprimere gradimento/preferenza.
- > *Communication, presentational mode*: fornire essenziali resoconti e presentazioni orali relativi a situazioni e attività diverse.
- > *Cultures, products*: osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*:

- usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua straniera per espandere la propria personale conoscenza;
- conoscere e utilizzare la moneta corrente italiana (euro), realizzando semplici conversioni di valore;
- individuare la posizione di alcune località sulla carta geografica dell'Italia.

> *Connections, intradisciplinary:*

- raccogliere informazioni su aspetti della cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
- usare fonti multimediali per accedere ad informazioni riguardanti la cultura italiana.

Comparisons, among cultures: confrontare condizioni ambientali e relative conseguenze culturali (alimentazione).

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta un menu illustrato, che comprende alcuni piatti tipici italiani, rappresentativi delle regioni italiane (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*).

L'insegnante può utilizzare la pagina per consolidare le abilità espositive, le competenze d'uso degli aggettivi qualificativi e del lessico specifico. I bambini, divisi in gruppo, concordano la realizzazione di un menu personale, poi espongono la propria descrizione alla classe e ne motivano le scelte. Gli altri gruppi intervengono per esprimere le loro osservazioni. L'insegnante invita i bambini ad arricchire la propria conoscenza della gastronomia italiana attraverso ricerche. I luoghi di provenienza delle tradizioni scoperte dovranno essere localizzati sulla carta geografica dell'Italia. I bambini possono approfondire in modo creativo e personale la conoscenza della cultura e della lingua italiana, anche nelle sue caratterizzazioni regionali tipiche. Un'ulteriore possibilità di connessione interdisciplinare può avvenire dalla riflessione tra condizioni dell'ambiente e caratteristiche dell'alimentazione collegate.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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 VOLO DELL'APE*

La pagina presenta delle lettere sparse, legate ad un percorso che indica il volo dell'ape. Il bambino seguendo le frecce, deve leggere le parole e trascriverle nelle caselle in fondo alla pagina, per ricostruire il messaggio. Poi colora il disegno. L'insegnante, in fase di correzione, presenta la corretta soluzione: *Bianco come il latte; dolce come il miele.*

2. SCHEDA DI LAVORO: COM'È?*

Il bambino legge con attenzione gli aggettivi qualificativi che riguardano le caratteristiche di alcuni cibi. Trova tre cibi che rispondono a ciascuna caratteristica e li trascrive nello spazio relativo. L'insegnante chiede al bambino di formulare la frase completa: *dolce, zucchero = Lo zucchero è dolce.*

3. SCHEDA DI LAVORO: DIMMI COME MANGI E TI DIRÒ CHI SEI*

L'attività di espansione consiste in un test, rispondendo al quale il bambino scoprirà una definizione del proprio atteggiamento in relazione al cibo. L'attività non ha pretese scientifiche, ma offre il pretesto per usare la lingua in un dialogo e per esercitarsi nella lettura e nella comprensione guidata di brevi testi.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di leggere e interpretare un semplice schema alimentare, nel quale sono riportati i principali cibi, disposti a piramide, in base alla frequenza settimanale con la quale devono essere presenti in una dieta sana rivolta alle persone che non mangiano carne. L'insegnante chiede di completare gli elenchi e di descrivere gli alimenti.

Approfondimenti culturali

LA PIZZA

Ingredienti

Per l'impasto

1/2 kg di farina; un cubetto di lievito di birra (o una bustina di lievito chimico); sale e acqua q.b.

Per il condimento

150 g di passata di pomodoro o di pomodori pelati, 500 g di mozzarella, origano, sale e olio d'oliva q.b.;
altri ingredienti possono essere aggiunti a piacere.

Filastrocca del gusto in bocca

*Picca piccante, crocca croccante
zucchero a velo e formaggio filante
sale salato, gelo gelato
fiele amarissimo, miele melato.
Agro limone, dolce melone
dura carota, sapore arancione.
Vedo i colori, sento gli odori,
ma se non mordo non sento i sapori.*

Preparazione

Impastare la farina con l'acqua, il sale e il lievito, in modo da ottenere un impasto compatto ma morbido; farne una palla, avvolgerla in un canovaccio e lasciare lievitare per circa un'ora al riparo dalla luce e dalle correnti d'aria.

Nel frattempo, tagliare la mozzarella a pezzetti e preparare gli eventuali ingredienti che si desidera aggiungere alla preparazione di base. Riscaldare il forno a 250° circa.

Quando l'impasto è lievitato, stenderlo con il mattarello (l'apposito bastone da cucina), fino a ottenere uno strato di pasta omogenea di qualche millimetro di spessore.

Posare la base in una teglia o sulla piastra del forno, leggermente unta di olio. Guarnire con la passata di pomodoro, il sale, la mozzarella, gli eventuali altri ingredienti (prosciutto, olive, carciofini, funghi sott'olio, melanzane alla griglia... a seconda della fantasia e della disponibilità!).

Versare un filo d'olio e un pizzico di origano sulla superficie, quindi infornare.

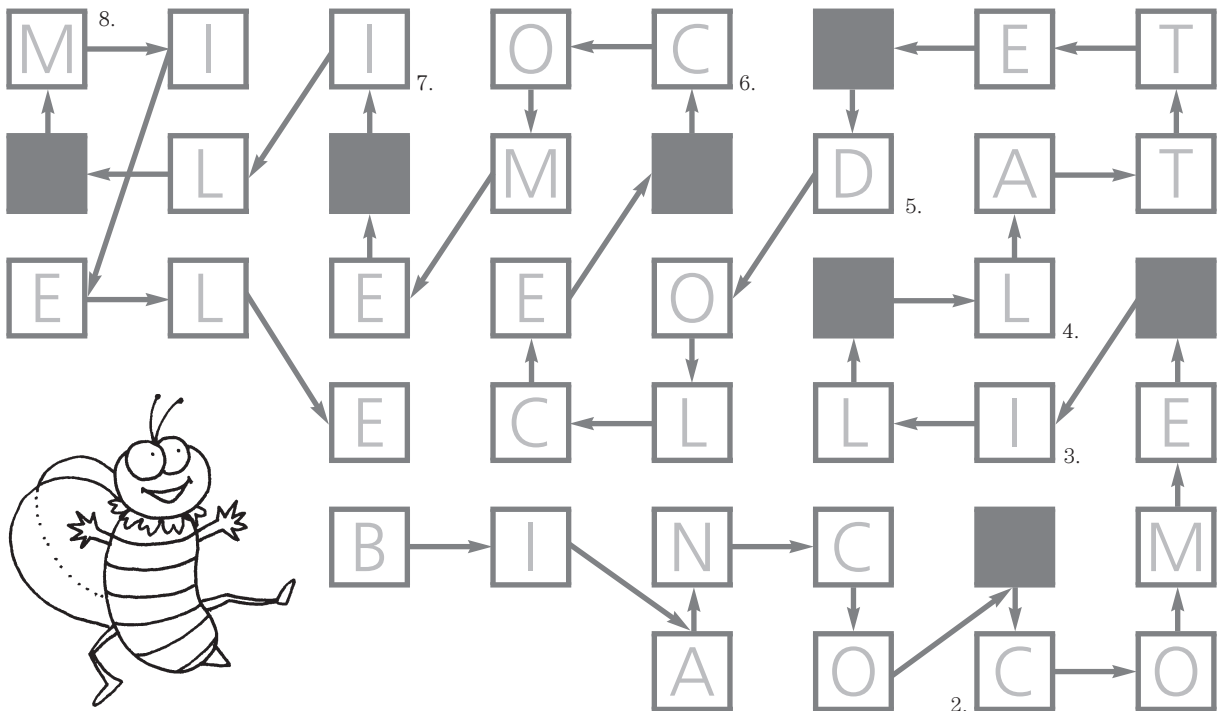
Dopo circa 15/20 minuti la pizza sarà pronta.



1. IL VOLO DELL'APE

La mamma di Maria ha preparato una  squisita.

- Segui il volo dell'ape Martina, raccogli le lettere e scrivile in fondo alla pagina.



Il dolce della mamma di Maria è ...

B		
;	;	.

(Soluzione: Bianco come il latte; dolce come il miele.)

2. COM'È?

- Leggi le qualità scritte nel riquadro e trova almeno tre alimenti adatti per ciascuna.

dolce – amaro – salato – insipido
cotto – crudo – fritto – bollito

dolce

.....

amaro

.....

salato

.....

insipido

.....

crudo

.....

cotto

.....

fritto

.....

bollito

.....

3. TEST: DIMMI COME MANGI E TI DIRÒ CHI SEI!

1. Sei sudato e finalmente puoi bere un bicchiere d'acqua. Come ti comporti?

A Lo bevi subito.

B Aspetti qualche minuto.

2. Sei invitato a pranzo. Ci sono gli spinaci, che non ti piacciono, e le patatine fritte, che mangi volentieri. Da che cosa cominci?

A Da ciò che ti piace di più.

B Da ciò che ti piace di meno.

3. Sei all'ultimo boccone. Qualcuno te ne chiede l'assaggio: glielo offri?

A No, perché vuoi gustarti l'ultimo boccone.

B Sì, perché vuoi essere gentile.

4. Devi dividere il tuo panino con il tuo fratellino più piccolo. Come lo dividi?

A Fai le parti uguali.

B Gliene dai di meno perché è più piccolo.

5. Sei con un tuo amico e hai l'ultima caramella.

A La mangi tu.

B La dai al tuo amico.

6. Stai pranzando in famiglia. Arriva inaspettato un ospite, che ha già mangiato, e si siede vicino a te.

A Sei in imbarazzo e non riesci a mangiare tranquillo.

B Non ti preoccupi e continui il tuo pranzo.

7. È l'intervallo. L'insegnante vi trattiene in classe e tu sei affamato. Che cosa fai?

A Sbocconcelli di nascosto la tua merenda.

B Aspetti di uscire dall'aula per fare merenda.

8. Devi affrontare un'interrogazione difficile. Che cosa fai prima di uscire di casa?

A Non riesci a mangiare.

B Fai regolarmente colazione.

9. Hai consumato un buon pasto abbondante. Come ti senti?

A Gonfio o infastidito.

B Sei soddisfatto.

10. Sei al pranzo di nozze di una persona cara. Tra una portata e l'altra, passa molto tempo. Tu che cosa pensi?

A Sei annoiato e pentito di aver accettato l'invito.

B Sei comunque contento di far festa con questa persona.

Per ogni risposta contrassegnata dalla lettera **A** guadagni **1 punto**. Per ogni risposta contrassegnata dalla lettera **B** guadagni **5 punti**. Fai le somme.

RISULTATO DEL TEST

Da 40 a 50 punti

Hai certamente un ottimo rapporto con il cibo, e dimostri un grande equilibrio. Sei in grado infatti di comportarti in modo adeguato nelle diverse situazioni, e ti sforzi di capire che cosa è meglio fare di volta in volta. Sei soprattutto attento anche alle esigenze degli altri, e questo è molto importante nella vita. Cerca però di non dimenticare te stesso e le tue necessità.

Da 21 a 39 punti

Hai un buon rapporto con il cibo, ma a volte la tua golosità ti impedisce di accorgerti degli altri. La tua caratteristica è proprio quella di oscillare tra un'attenzione eccessiva a te stesso e una esasperata dedizione agli altri. Cerca di aver un maggior equilibrio, ciò sarà utile nella tua crescita.

Da 10 a 20 punti

Bisogna proprio dire che per te conta di più mangiare e stare bene che non cercare rapporti positivi con gli altri. Non ti sembra in questo senso di esagerare? In fin dei conti dobbiamo mangiare per vivere e non viceversa. Sforzati di pensare che anche a tavola si possono avere ottimi rapporti con gli altri.

UNITÀ 12: A TEATRO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

È presto, facciamo due passi./È tardi, affrettiamoci.

Scusi, c'è posto?/È libero questo posto?

Prego, si accomodi.

Le (ti) piace lo spettacolo?/E a Lei (te)?

No, non mi piace (affatto). Preferisco...

È iniziato da tanto/da poco./È appena iniziato.

Bene, bravo, bis!

VOCABOLARIO

> applausi	> Arlecchino	> attore	> attrice
> biglietto di ingresso	> calzon	> cappello	> corda
> costume	> dottore	> dottoressa	> gianduia
> gilè> giubbotto	> luci	> microfono	> multicolore
> orchestra	> orco	> palcoscenico	> panciotto
> pantaloni	> pittore	> pittrice	> poeta
> poetessa	> pubblico	> Pulcinella	> quinte
> riflettori	> scenario	> sipario	> teatro
> toppe			

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere e utilizzare correttamente il passato prossimo indicativo
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Esprimere gradimento/preferenza
- > Effettuare il corretto abbinamento tra testo descrittivo e immagine

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Mondo del teatro*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni utilizzando formule di cortesia, esprimere gradimento/preferenza*.

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*:
 - dare e seguire semplici istruzioni per partecipare a giochi o attività in italiano
 - esprimere se stessi attraverso forme di comunicazione non verbale.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - identificare elementi e caratteristiche essenziali, in base a descrizioni orali o scritte;
 - comprendere e interpretare forme di comunicazione non verbale.
- > *Communication, presentational mode*: realizzare e interpretare brevi messaggi mimati.

Protagonisti

Paolo, Luca, Sara e Maria con i compagni di scuola.

Elementi del contesto

Costumi di scena, un bosco.

Situazione

I bambini hanno organizzato con l'insegnante uno spettacolo teatrale: la fiaba di Pollicino.

Gioco in classe

L'insegnante divide i bambini in due squadre e presenta il "gioco del mimo".

ISTRUZIONI

L'insegnante dispone le due squadre una di fronte all'altra. Propone l'argomento della gara di mimo (titoli di libri, canzoni, film, proverbi...) e stabilisce il tempo per ogni performance. La prima squadra sceglie il soggetto del mimo, lo comunica a due alunni dell'altra squadra che devono aiutare i compagni a indovinare, usando solo la gestualità. Le squadre si scambiano i ruoli e il gioco si ripete. L'insegnante fa capire ai bambini l'utilità della lingua per una corretta comunicazione e che la comunicazione non verbale è più immediata e rende in modo più efficace le emozioni che accompagnano un messaggio verbale.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *attore, attrice, sipario...*

Invita i bambini a riconoscere i vocaboli usati nella situazione comunicativa e propone la ricerca degli elementi non ancora nominati. Fornisce i vocaboli in lingua italiana.

Attività lessicale

L'insegnante indica uno degli elementi illustrati e chiede ai bambini di descriverne il maggior numero di caratteristiche. L'attività può continuare in coppie come un gioco a indovellini. Se le risorse del

territorio lo consentono, l'insegnante può condurre i bambini ad assistere a uno spettacolo teatrale in lingua italiana.

CANTO DEGLI ANIMALI

La filastrocca "*Canto degli animali*" può essere memorizzata e interpretata dalla squadra che ottiene la vittoria come momento di celebrazione. Tra le funzioni linguistiche utilizzate nel testo viene presentato il tempo verbale "passato prossimo indicativo".

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare informazioni essenziali circa avvenimenti e attività;
- esprimere gradimento/preferenza.

> *Communication, interpretive mode:* comprendere e ricostruire brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti conosciuti.

> *Cultures, practices:* partecipare a drammatizzazioni e giochi di ruolo in italiano.

> *Comparison, among languages:*

- dimostrare una comprensione di alcuni aspetti morfologici e sintattici della lingua italiana e come differiscono nella lingua madre;
- comprendere modi di dire, proverbi ed espressioni idiomatiche italiane, confrontandole con le espressioni inglesi equivalenti;
- utilizzare consapevolmente espressioni di saluto e di richiesta formale e informale.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante, con l'aiuto delle illustrazioni della situazione comunicativa e del role-play, propone un gioco di ruolo che sviluppa il contenuto e favorisce l'acquisizione di forme linguistiche essenziali nella comunicazione di base. Lo scopo è quello di guidare i bambini a interagire tra loro scambiandosi informazioni riguardo:

- > la definizione di alcune semplici relazioni temporali (è presto/è tardi);
- > formule di cortesia che introducono richieste di informazioni (scusi/per favore);
- > l'idea di gradimento/preferenza;
- > la formulazione delle stesse richieste in contesti formali (uso del "**Lei**", in rapporto a un adulto o uno sconosciuto) e informali (uso del "**tu**", in rapporto a un pari, a un familiare, a un adulto con cui si è in rapporto di confidenza).

L'insegnante invita i bambini a osservare le diverse situazioni comunicative e a costruire un dialogo coerente.

DIALOGO SUGGERITO

- *C'è uno spettacolo. Entriamo?*
- *È presto, facciamo due passi/È tardi, affrettiamoci..*
- **Scusi**, c'è posto?/ È libero questo posto?
- *Prego, **si accomodi**.*
- *È iniziato da tanto tempo lo spettacolo?*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e chiede loro di interpretare il dialogo, dopo aver dato loro un breve esempio.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta l'immagine di un teatro e le sagome di tre tra le più famose maschere italiane del Carnevale.

I bambini devono riconoscere i nomi delle maschere in base alle descrizioni presenti nel gioco.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare con attenzione le sagome delle maschere e di riconoscerle attraverso la lettura dei testi descrittivi riportati sotto ciascuna di esse. I brani non sono disposti in corrispondenza dell'immagine. I bambini devono riconoscere, dopo aver letto il brano, di quale maschera si parla, trascinare il nome che corrisponde alla stessa e cliccare sulla sagoma che si accende diventando a colori.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: esprimere gradimento/preferenza.

> *Communication, interpretive mode*: identificare elementi e caratteristiche essenziali, in base a descrizioni orali e/o scritte.

> *Communication, presentational mode*: dare essenziali resoconti orali e/o scritti relativi a situazioni e attività diverse.

> *Connections, interdisciplinary*:

- usare nuove informazioni e prospettive apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza;
- dimostrare una conoscenza generale del contributo offerto dalla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
- riconoscere e identificare sulla carta essenziali caratteristiche geografiche;
- usare strumenti multimediali per accedere a informazioni riguardanti la cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di maschere italiane appartenenti alla tradizione della Commedia dell'Arte

(v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*).

L'insegnante può utilizzare la pagina per consolidare le abilità espositive, attraverso la descrizione delle immagini, guidando i bambini a riconoscere le caratteristiche dei diversi personaggi. L'insegnante può dividere la classe in gruppi, assegnando a ciascuno la descrizione di una delle immagini del testo. Gli altri gruppi intervengono per esporre le proprie opinioni. Per verificare l'acquisizione delle competenze, l'insegnante può proporre un'ulteriore attività da svolgere in coppie. Uno dei bambini chiede al compagno: *Quale maschera vorresti*

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono 3 schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LA FRASE NASCOSTA

L'attività prevede l'identificazione di alcuni nomi riguardanti il teatro, all'interno di un rettangolo di parole. Il bambino, una volta individuati e cancellati i nomi, trascrive le lettere rimaste negli appositi spazi, per ricostruire la frase nascosta. Poi colora il disegno. In fase di correzione, l'insegnante chiede al bambino di descrivere gli elementi di cui ha trovato e cancellato il nome.

2. SCHEDA DI LAVORO: LA FRASE SPEZZATA

Il bambino deve riordinare la successione logica delle parole trascrivendole in ordine corretto negli appositi spazi, così da formare una frase di senso compiuto. L'insegnante chiede al bambino di leggere le frasi e di mimare il significato.

3. SCHEDA DI LAVORO: SCENARI E STORIE

L'attività di espansione propone di illustrare alcune frasi in rima che hanno per oggetto il tema degli scenari teatrali. Il bambino deve riconoscere gli elementi indicati nel testo, quindi illustrare la poesia nello spazio apposito e colorare il disegno. L'insegnante divide i bambini in tre gruppi e chiede loro di inventare un breve dialogo che si adatti a una delle scenografie proposte.

Verifica

La Verifica chiede ai bambini di osservare attentamente le maschere per riconoscere l'appartenenza dei diversi elementi disegnati a lato, indicando gli esatti abbinamenti. L'insegnante chiede di eseguire e di verbalizzare l'abbinamento corretto e di descrivere la maschera completa, costruendo frasi di significato compiuto.

Approfondimenti culturali

MASCHERE ITALIANE

Antichissima è la tradizione italiana che vuole la maschera e il travestimento come uno dei riti che caratterizzano e governano il Carnevale. Ogni regione, ogni città, ogni luogo d'Italia ha la propria immagine fissata nel personaggio che la raffigura e la rappresenta.

Possiamo individuare nel Rinascimento e nella **Commedia dell'Arte** il tempo e il luogo dove la maschera conquista gli onori del teatro e si fissa in alcuni tipi che ancora oggi determinano i principali caratteri e personaggi del vario e multiforme mondo delle maschere italiane a cui ritornano tutte le maschere che ancora oggi conosciamo: Brighella e Arlecchino, Pantalone e il dottor Balanzone sono soltanto le più celebri delle innumerevoli maschere che popolano il teatro della Commedia dell'Arte. Passando attraverso il lavoro di Carlo Goldoni¹ i loro volti giungono fino a noi anche grazie a forme cosiddette marginali di teatro, come il **teatro dei burattini**.

Balanzone

Il dottor Balanzone è nativo di Bologna e per esprimersi usa il dialetto bolognese, infarcito di citazioni in lingua antica e in latino maccheronico. Vestito di nero, porta la toga dei professori dello Studio di Bologna. I suoi gesti sono autorevoli ed eloquenti. Prodigo di consigli non richiesti e di insegnamenti inutili, si vanta di conoscere tutte le scienze umane: legge, medicina, astrologia, filosofia, di cui parla in modo noioso e confuso. Le maschere spesso si rivolgono a lui per un parere o per ricevere ricette mediche. E lui non nega mai nulla a nessuno e così parla, parla. In fondo questo dottor Balanzone, grosso e corpulento, è un personaggio amabile.

Pantalone

Pantalone è un ricco mercante veneziano; è avaro, diffida di tutti e si perde in chiacchiere inutili e banali. Solo con le donne è gentile e galante. Spesso si ritrova coinvolto in pasticci intricati e ne esce a fatica, sacrificando la borsa che ha alla cintura e alla quale tiene tanto. Nonostante i suoi borbottii, è un personaggio bonario e pieno di umanità. Nata a metà del secolo XVI, la maschera di Pantalone è una fra le maschere più antiche della Commedia dell'Arte. È una maschera tipicamente veneziana e si esprime sempre nel dialetto di Venezia.

Approfondimenti culturali

Brighella

Brighella è il degno compare di Arlecchino. Entrambi sono i servi della Commedia dell'Arte, ed entrambi sono nati a Bergamo. Brighella però ci tiene a precisare che lui è di Bergamo Alta, mentre Arlecchino è di Bergamo Bassa. Brighella non fa solo il servo come Arlecchino, ma un'infinità di altri mestieri, più o meno leciti. Così si ritrova sempre in mezzo agli intrighi. La prontezza e l'agilità che Arlecchino ha nelle gambe, Brighella ce l'ha nella mente, per escogitare inganni e preparare trappole in cui far cadere il prossimo. È molto abile nel cantare, suonare e ballare.

Rosaura

Rosaura appartiene alla categoria dei personaggi che, nella Commedia dell'Arte, vengono definiti "gli innamorati"; a differenza delle altre maschere, non portano la maschera: i loro nomi variano da commedia a commedia. Dal punto di vista dell'azione scenica gli innamorati avevano un ruolo insostituibile perché erano il perno attorno al quale si muoveva e si diramava l'intreccio comico. Gli innamorati parlano d'amore e di nobili sentimenti nella raffinata lingua toscana e ripetono concetti già presenti nella commedia letteraria. Il loro abito non era rigorosamente definito, ma doveva essere elegante e all'ultima moda.

Gioppino

Gioppino è un'arguta maschera, che diverte ancora nei teatrini popolari dei burattini. È un uomo di mezza età, piuttosto basso di statura, tozzo e robusto, dovrebbe esercitare il mestiere di facchino e quello di contadino; in realtà, non ne esercita nessuno perché è più propenso a guadagni di occasione e di poca fatica. Un faccione furbo, colorito, con cappello rotondo, un giubbotto verde orlato di rosso, calzoncini corti, due scarponi ai piedi e un bastone in mano: ecco il ritratto fisico del personaggio. L'origine della maschera sembra risalire al principio dell'Ottocento, quando furono proibite le maschere di Arlecchino e di Brighella, e bisognava creare una maschera per il divertimento popolare. Gioppino è dunque la sola maschera tricolore delle molte maschere italiane.

¹ *Commediografo veneziano (1707-1793), scrisse numerose commedie, con l'intento di restituire dignità letteraria al teatro della Commedia dell'Arte (ormai degenerato in forma di rappresentazione farsesca), prendendo spunto dai fatti della vita e aggiornando i mezzi espressivi in una ricerca di adeguamento al realismo delle situazioni*

1. LA FRASE NASCOSTA

- Cancella le “parole del teatro”.

I	P	A	L	C	O	S	C	E	N	I	C	O	L
	T	E	A	S	I	P	A	R	I	O	T	R	O
Q	U	I	N	T	E	È		A	T	T	O	R	I
B	E	L	S	C	E	N	A	R	I	O	L	O	E
D	I	V	E	R	T	E	N	L	U	C	I	T	E

- Scrivi le parole nascoste nel cruciverba e scoprirai com'è il teatro.

--	--

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

--

--	--	--	--	--

--

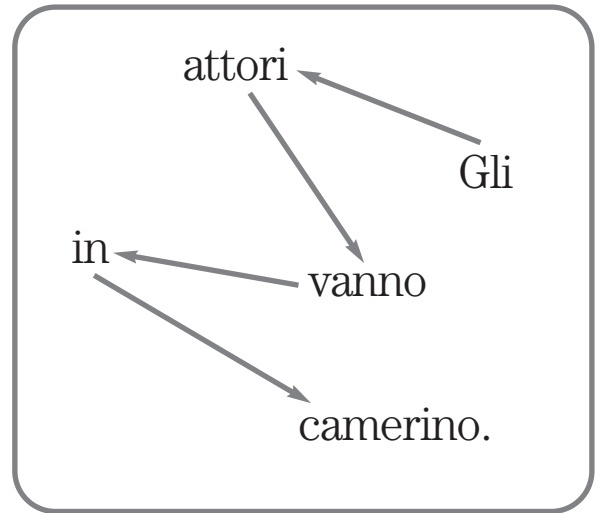
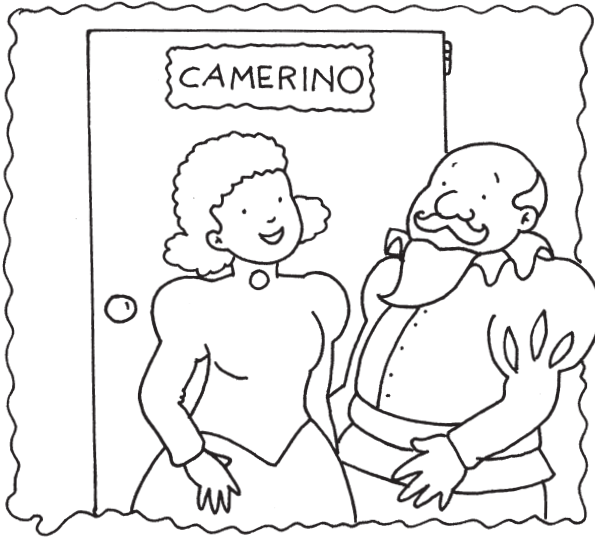
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



(Soluzione: Il teatro è bello e divertente.)

2. LA FRASE SPEZZATA

- Segui le frecce e forma la frase.



- Riordina le parole per formare le frasi.

1 lo teatrale è spettacolo divertente

2 sala in alza pubblico si il

3 pubblico al piace spettacolo tantissimo lo

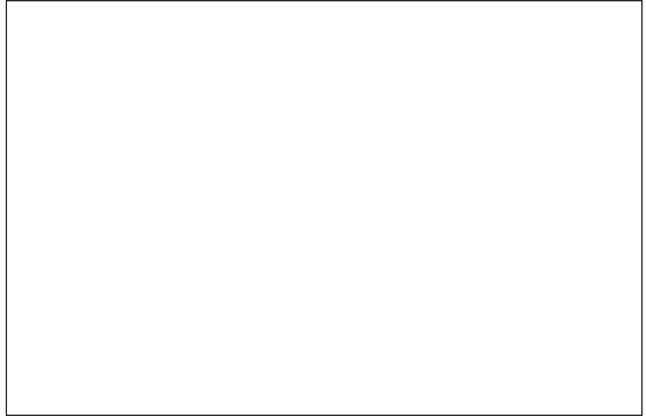
4 bravissimi attori gli sono

5 fantastici luci scenario e sono le lo

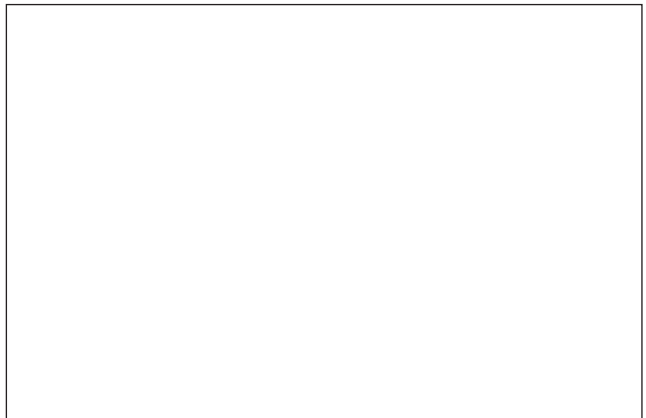
3. SCENARI E STORIE

- Disegna gli scenari indicati.

Ecco un grande mare blu
fai un bagno anche tu.
Ma... chi arriva da laggiù?
Inventa la storia che ti piace di più.



Piatta e verde è la pianura,
la foresta è grande e scura.
Qui va in scena... la paura.



Le montagne hanno le cime,
sono più basse le colline.
Qui la storia da ambientare
è proprio tutta da inventare.



- Dividetevi in tre gruppi: scegliete uno “scenario” e inventate una breve storia. Con l’aiuto dell’ingnante provate a farne una breve drammatizzazione.

UNITÀ 13: GIOCHI E PASSATEMPI

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao! Posso giocare anch'io?

Certo, abbiamo appena cominciato.

È fantastico giocare a...

Io mi annoio quando / se...

Io mi diverto quando / se...

Che noia! Non mi piace! Preferisco... E tu?

VOCABOLARIO

> alta	> anagramma	> anello
> barzelletta	> bassa	> carte
> cerchio	> cruciverba	> d'argento
> d'oro	> dama	> differenze
> dritta	> fiume	> gioco dell'oca
> grassa	> indovinello	> labirinto
> luna park	> magra	> oggi
> pallone	> presentatore	> presentatrice
> prestigiatore	> puzzle	> quiz
> rebus	> segnaposto	> strada
> tamburo	> telequiz	> tondo
> tromba	> tutto l'alfabeto	> venditore di palloncini
> venditore di zucchero filato	> vignetta	

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Riconoscere e utilizzare correttamente la declinazione del nome (genere e numero)
- > Risolvere semplici giochi di parole (rebus, indovinelli)
- > Recitare filastrocche e interpretare canzoncine
- > Riconoscere un prestito linguistico

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Gioco nei suoi diversi aspetti: creativo, logico, divertente, educativo*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere e dare informazioni (attività quotidiane), esprimere gradimento/preferenze*.

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*:
 - nominare e descrivere elementi del proprio ambiente;
 - descrivere le proprie attività preferite (passatempo e hobby).
- > *Communication, interpretive mode*:
 - identificare elementi del proprio ambiente basandosi su descrizioni orali e scritte;
 - comprendere e ricostruire brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti noti, incluse le proprie attività preferite a casa e a scuola.
- > *Communication, presentational mode*: scrivere brevi note descrittive per fornire informazioni.
- > *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in italiano.

Protagonisti

Paolo, Luca, Sara e Maria.

Elementi del contesto

Rebus, cruciverba, anagrammi, semplici indovinelli.

Situazione

I bambini protagonisti partecipano a un grande gioco dell'oca dove compaiono giochi linguistici di diverso genere.

Gioco in classe

L'insegnante realizza la ruota illustrata*.

ISTRUZIONI

L'insegnante espone la ruota illustrata e divide i bambini in piccoli gruppi. Fa memorizzare la filastrocca (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*). Un bambino di ciascuna squadra, a turno, si avvicina alla ruota e fa girare la lancetta. Quando la lancetta si ferma, il bambino deve nominare l'elemento rappresentato e dire una parola che faccia rima con quel nome. Per ogni riconoscimento e rima esatti, la squadra si aggiudica un punto. Se la freccia torna su un elemento già nominato, il bambino deve trovare una nuova rima. L'attività continua finché tutti gli alunni hanno girato la lancetta della ruota. Vince il gruppo che ha ottenuto il punteggio più alto. L'insegnante fa comprendere che imparare suoni e vocaboli di un'altra lingua sono fattori necessari per una comunicazione efficace e immediata.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *puzzle, labirinto, rebus, dama...*

Chiede ai bambini di osservare gli elementi raffigurati nel vocabolario confrontandoli con quelli della situazione comunicativa d'apertura. Invita a nominare gli elementi che conoscono e a individuare quelli non ancora definiti, fornendo loro i nomi in italiano.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi, i bambini lo indicano e ne descrivono le caratteristiche. Ad esempio: *Quiz. È un gioco di domande e risposte.* Per la descrizione di alcuni giochi i bambini non hanno a disposizione i termini. Devono rendersene conto e chiedere all'insegnante *Come si dice in italiano?* L'insegnante fornisce i vocaboli richiesti. L'attività prosegue con un lavoro a coppie: uno dei bambini indica un elemento, l'altro fornisce la definizione.

FILASTROCCA IMPERTINENTE

La filastrocca d'apertura "*Filastrocca impertinente*" è costruita su giochi di parole che utilizzano termini di significato opposto. Offre lo spunto per il consolidamento delle abilità descrittive mediante l'utilizzazione dell'aggettivo qualificativo. L'insegnante chiede di mimare le azioni che vengono nominate.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: descrivere le proprie attività preferite (passatempi e hobby).
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere e ricostruire brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti noti, incluse le proprie attività preferite a casa e a scuola.
- > *Communication, presentational mode*: scrivere brevi note descrittive per fornire informazioni.
- > *Cultures, practices*: usare appropriatamente la gestualità e le espressioni orali per interagire nella classe in italiano.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - approfondire la conoscenza di attività quotidiane, secondo le modalità proprie della cultura italiana;
 - usare la corrispondenza epistolare per scambiare informazioni riguardanti situazioni di vita quotidiana in Italia.
- Comparisons, among languages*: comprendere modi di dire, proverbi ed espressioni idiomatiche italiane, confrontandole con le espressioni inglesi equivalenti.
- Communities, school*: scambiare informazioni con coetanei italiani per corrispondenza (anche via e-mail).

Il gioco dei ruoli

La situazione comunicativa d'apertura e la pagina di drammatizzazione preparano alla realizzazione di un gioco di ruolo che sviluppa le competenze introdotte nella fase di Warm-up.

Lo scopo è quello di guidare i bambini a interagire tra loro scambiandosi informazioni riguardo:

- scambiare informazioni essenziali riguardo ad attività quotidiane;
- esprimere gradimento/preferenza;
- formulare un'ipotesi o una condizione (Mi diverto se.../quando...);
- descrivere il proprio stato d'animo o le proprie preferenze in tema di gioco (E' fantastico! / che noia! / lo amo...).

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

- Che cosa stanno facendo i bambini protagonisti?
- Che cosa dicono i fumetti?
- Quale stato d'animo esprimono i loro volti?

Li guida a elaborare, nella loro lingua madre, un dialogo adeguato.

DIALOGO SUGGERITO

- *Ciao! Posso giocare anch'io?*
- *Certo, abbiamo appena cominciato.*
- *È fantastico giocare a...*
- *Io mi annoio quando / se...*
- *Io mi/ non mi diverto quando / se...*

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, li divide in coppie e chiede loro di interpretare il dialogo, dopo aver dato loro un breve esempio.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

La pagina presenta un gioco della tradizione: l'alfabeto muto. L'insegnante invita i bambini a osservare con attenzione e a riprodurre i gesti raffigurati sulla pagina, componendo semplici parole in italiano.

Istruzioni

L'insegnante divide i bambini in piccoli gruppi in gara tra loro, che dovranno concordare brevi parole e comunicarle per mezzo dell'alfabeto muto. Le regole corrispondono a quelle del gioco del mimo. Vince la squadra che indovina più parole. L'insegnante chiede di comporre con lo stesso sistema delle brevi frasi a soggetto con alcune delle funzioni linguistiche apprese. L'insegnante invita i bambini a continuare il gioco in coppie. Un alunno compone il messaggio muto, l'altro ne decifra il significato.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: fornire resoconti orali e scritti semplici, esprimendo gradimento/preferenza.
 - > *Cultures, products*:
 - osservare e identificare manifestazioni culturali concrete, espressione della cultura italiana (parchi di divertimento);
 - dimostrare riconoscere e discutere prodotti particolarmente graditi ai coetanei di lingua italiana.
 - > *Connections, interdisciplinary*: usare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua straniera per espandere la propria personale conoscenza.
 - > *Connections, intradisciplinary*:
 - raccogliere informazioni su aspetti della cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
 - usare la corrispondenza epistolare per scambiare informazioni riguardanti situazioni di vita quotidiana in Italia.
- Communities, school*: scambiare informazioni con coetanei italiani per corrispondenza (anche via e-mail).

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di immagini che si riferiscono ai diversi tipi di parchi di divertimento a tema molto popolari in Italia. Il tema si presta facilmente a ricerche del proprio ambiente di vita e a confronti interculturali. L'insegnante può utilizzare la pagina per continuare l'attività di consolidamento dei vocaboli e delle funzioni linguistiche apprese.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: LE PAROLE... SI UNISCONO*

L'attività prevede l'approfondimento delle competenze relative ai nomi composti in italiano. Il bambino deve ricomporre le parti di nomi composti e indicarne il significato. Al termine, colora il disegno. L'insegnante chiede al bambino di comporre frasi libere, utilizzando i termini composti.

2. SCHEDA DI LAVORO: I NOMI COMPOSTI*

L'attività prevede il completamento e la trascrizione di alcune parole composte. Il bambino viene aiutato a sviluppare competenze lessicali più autonome e articolate.

3. SCHEDA DI LAVORO: IL GIOCO DELL'OCA*

L'attività di espansione propone un gioco strutturato come un gioco dell'oca, le cui caselle contengono giochi linguistici (definizioni e indovinelli). I bambini possono giocare in piccoli gruppi o a coppie. A turno tirano il dado e seguono le istruzioni. Quando il segnalino di un giocatore entra nella casella con i cerchi, il giocatore nomina lo sport che è raffigurato. Se sbaglia sta fermo un giro. Quando arriva,

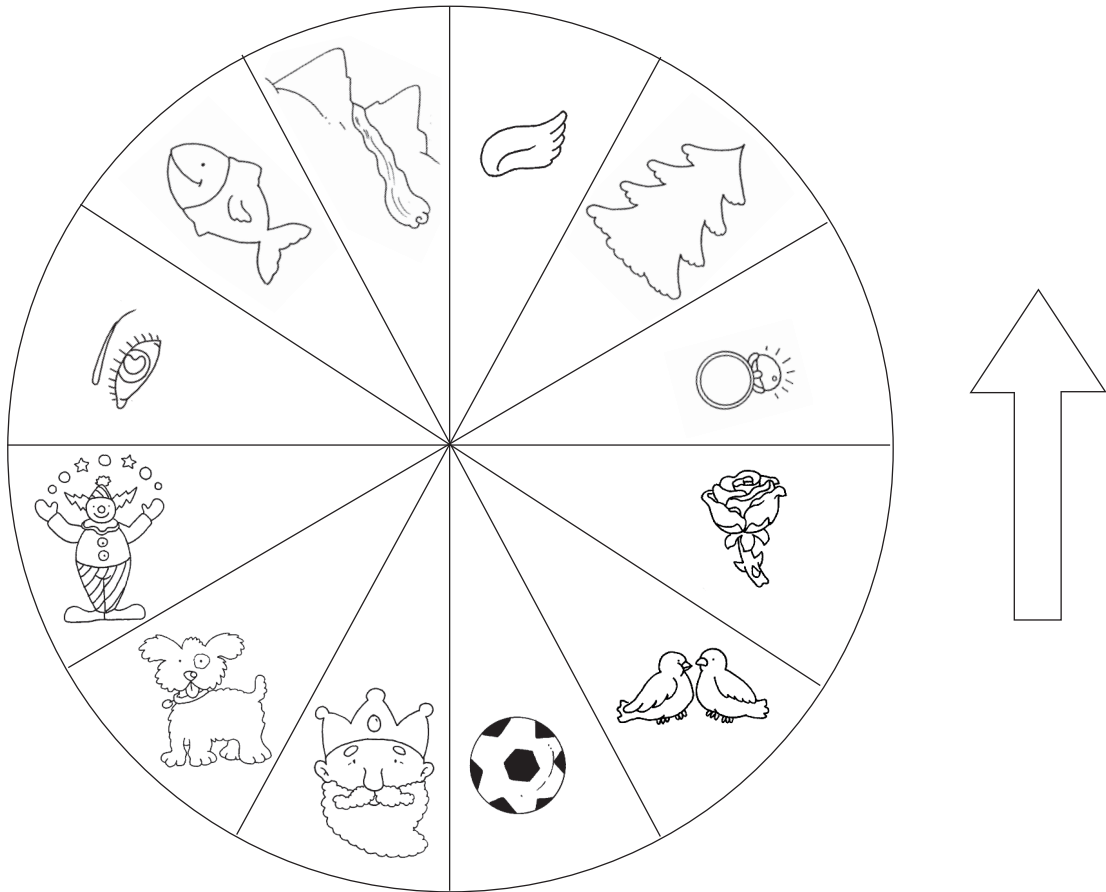
invece, in una delle caselle contenenti le lettere A o B deve indietreggiare di una casella. Vince la partita chi conquista l'ultima casella.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di osservare i giochi linguistici proposti e rispondere correttamente alle domande. L'insegnante chiede di nominare altri cinque giochi linguistici contenuti nell'Unità, e per ciascuno di essi chiede di formulare domande pertinenti simili a quelle proposte. L'alunno deve quindi fornire la risposta corretta.

CARTE DA GIOCO

L'insegnante può realizzare la ruota per il gioco previsto nella fase di Warm-up, seguendo queste semplici istruzioni.



L'insegnante riproduce, ingrandendoli, la ruota e la freccia, quindi li incolla su cartoncino. La freccia deve essere fissata al centro della ruota con un gancio fermacampioni, o una puntina da disegno, in modo che possa ruotare liberamente.

Approfondimenti culturali

GIOCARE CON LE PAROLE

Ecco alcuni scioglilingua che l'insegnante può utilizzare per il rinforzo delle abilità linguistiche e per l'acquisizione di una corretta e fluida pronuncia di alcuni difficili suoni italiani.

Il trigramma GLI

*Sul tagliere l'aglio
taglia
e non tagliare
la tovaglia.
La tovaglia non è aglio
se la tagli
fai uno sbaglio.*

Il digramma GN

*In sogno ho visto un ragno
che diceva a un compagno.
Devo tuffarmi nello stagno?
Sei matto, mi bagno!*

Le doppie

*Sotto le frasche del capanno
quattro gatti grossi stanno
sotto quattro grossi sassi
quattro gatti grossi e grassi.*

La doppia L

*Apelle, figlio di Apollo
fece una palla di pelle
di pollo.
Tutti i pesci vennero
a galla
per vedere la palla
di pelle di pollo
fatta da Apelle
figlio di Apollo.*

*Michele aveva un gallo
bianco, rosso, verde e giallo
e per farlo ben cantare
gli dava da mangiare
panettone, latte e miele
quel simpatico Michele.*

1. LE PAROLE... SI UNISCONO

- Leggi e completa i nomi. Poi colora i disegni.



Segnaposto e passatempo sono nomi composti.

↓
segna

+

posto

=

↓
passa

+

tempo

=

Un segnaposto serve per:

.....
.....

I passatempi sono:

.....
.....

- Riunisci i pezzi di puzzle per formare nomi composti. Trascrivili sotto.

sotto

segna

tempo

verdura

passa

passa

posto

scala

.....
.....

.....
.....

2. I NOMI COMPOSTI

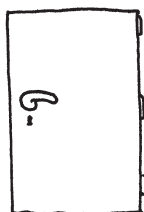
- Forma i nomi composti come nell'esempio e trascrivili.



+ ufficio = capoufficio

+ =

+ =



+ =

+ =

+ =

- Con le parole nel riquadro si formano tanti nomi composti. Trascrivili.

cassa

agro

ferro

grano

pesce

alto

sali

porta

dolce

via

panca

piano

can

turco

scendi

monete

.....

.....

.....

.....




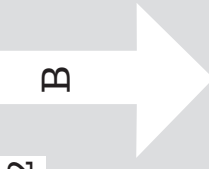



.....

.....

.....

.....

3. IL GIOCO DELL'OCA

PARTENZA	1 	2 Leggi solo le parole “amiche” dello sport: vita sana, noia, pigrizia, forza.	3 Indica due sport che iniziano con “palla” ...	4 	5 Di' il nome di quattro sport.
ARRIVO	14 La vita non è sana se...	13 Essere pigri significa...	12  Pigrizia	11 Indica due qualità della TV.	6 Quale sport rappresenta la casella n. 15?
22  Tristezza	15 	16 Lo sport che si fa in bicicletta.	17 Scrivi una frase con un nome composto.	10 Indica tre difetti della TV.	7 Di' tre aggettivi adatti a uno sportivo.
21 Di' il nome di chi pratica: • il nuoto; • lo sci.	20 Indica tre nomi di attrezzi sportivi.	19 	18 Quanti tipi di biciclette conosci?	9 Di' quattro nomi di sport.	8 

UNITÀ 14: IL COCCODRILLO A POIS

INDICATORI

Essential skills

FRASI

È una fiaba diversa dalle altre!

È vero, è un racconto strano.

È divertente, non è noioso.

Per favore, posso entrare?

Certo, accomodati.

Fai il coccodrillo cattivo come noi.

Aiuto, i miei pois volano via!

Vattene, coccodrillo cattivo!

Che bambina antipatica!

VOCABOLARIO

> antipatica	> aprire	> aria	> ascensore
> asino	> bosco	> buono	> camino
> campanello	> canto	> carrozzone	> cattivo
> ciclone	> circo	> città	> coccodrillo a pois
> colla	> coniglio	> decidere	> fame
> fare	> finestra	> fiume	> foresta
> guardiano	> incollare	> inverno	> lavatrice
> libro	> macchina da scrivere	> occhiali	> palazzo
> raccontare	> ritornare	> ritrovare	> scacciare
> simpatica	> strappare	> suonare	> trovare
> vivere	> volpe		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Ricostruire la successione logica e temporale di sequenze narrative
- > Sintetizzare e riesporre con parole proprie una storia
- > Leggere a voce alta con intonazione e pronuncia dei suoni corrette

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Gioco nei suoi diversi aspetti: creativo, logico, divertente, educativo...*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Narrare, utilizzare formule e frasi fatte.*

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*:
 - comprendere l'idea principale di brevi racconti e identificare personaggi e parole chiave;
 - comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati;
 - comprendere brevi testi narrativi e riesporre il contenuto fondamentale con parole proprie;
 - identificare elementi noti basandosi su descrizioni orali e/o scritte.
- > *Communication, presentational mode*:
 - riassumere e riesporre la trama di una breve narrazione, dopo averla divisa in sequenze;
 - scrivere brevi note descrittive per fornire informazioni;
 - scrivere brevi testi, utilizzando parole date;
 - riassumere e riesporre la trama di una breve narrazione, dopo averla divisa in sequenze.
- > *Connection, intradisciplinary*: ascoltare, comprendere e discutere brani in italiano, anche mediante un approccio multimediale.

Protagonisti

Paolo, Maria, il gatto Fufi, il cane Fido.

Elementi del contesto

Nove sequenze in cui è divisa la storia del Coccodrillo a pois (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*).

Situazione

Tre dei bambini protagonisti stanno guardando e commentando la storia del Coccodrillo a pois.

Gioco in classe

L'insegnante presenta ai bambini il contenuto delle pagine della situazione comunicativa iniziale.

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede ai bambini di descrivere le illustrazioni della sequenza e li guida a formulare ipotesi sullo sviluppo della storia, proponendo semplici domande, ad esempio: *Chi è il protagonista? Come è?* Raccoglie le ipotesi dei bambini e dopo averle commentate, invita gli alunni all'ascolto del racconto. A conclusione della lettura l'insegnante raccoglie le osservazioni, prendendo spunto dai fumetti della pagina doppia d'apertura. Spiega ai bambini che saper raccontare una storia in modo coinvolgente è essenziale per entrare in rapporto con gli altri e per arricchire le relazioni interpersonali.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *lavatrice, fiume, finestra, colla, ciclone...* Chiede ai bambini di osservare gli elementi raffigurati, confrontando le illustrazioni con quelle della

situazione comunicativa d'apertura; li invita a riconoscere i vocaboli utilizzati e a rilevare gli elementi non ancora nominati. Fornisce loro i nomi in italiano.

Attività lessicale

L'insegnante nomina uno degli elementi presenti nel vocabolario, i bambini devono descriverlo e inserirlo nel contesto esatto della storia, formulando frasi corrette e complete. Può dividere i bambini in coppie chiedendo loro di elaborare frasi in cui ciascuna parola sia inserita in un nuovo contesto. L'attività può essere assegnata anche come compito scritto individuale.

FILASTROCCA DEI LIBRI DI TUTTI I COLORI

L'insegnante legge la filastrocca "*Filastrocca dei libri di tutti i colori*" e la fa memorizzare con la tecnica delle frasi a catena. Invita i bambini a osservare la coniugazione del verbo "essere" e, se lo ritiene propone esercizi di consolidamento dei tempi verbali utilizzati nella filastrocca. Un'ulteriore riflessione linguistica può essere condotta sulla particella "ci" quando il verbo essere ha il valore di *esistere*.

RIFERIMENTI GRAMMATICALI*

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: dare e seguire semplici istruzioni per partecipare a giochi o attività in italiano.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - comprendere e usare correttamente intonazione, pronuncia e accento (recitare a voce alta);
 - comprendere brevi testi narrativi e riesporre il contenuto fondamentale con parole proprie.
- > *Communication, presentational mode*: creare e interpretare brevi recite o spettacoli di burattini.
- > *Cultures, products*: ascoltare/leggere e interpretare brevi recite o spettacoli di burattini.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere modi di dire, proverbi ed espressioni idiomatiche italiane, confrontandole con le espressioni inglesi equivalenti.
- > *Communities, school*: presentare storie drammatizzate in occasione di una recita scolastica.

Il gioco dei ruoli

L'insegnante propone un gioco di ruolo che riprende momenti e dialoghi della storia del Coccodrillo a pois. Invita i bambini a osservare le situazioni comunicative: *In quale ambiente si trovano i protagonisti? Che cosa stanno facendo? Che cosa dicono i fumetti? A quale sequenza narrativa si riferisce il dialogo?* Guiderà poi i bambini a elaborare, nella loro lingua madre, un completamento delle sequenze dialogate.

DIALOGO SUGGERITO

Si suggerisce di riprendere il medesimo dialogo presente nel role-play, che i bambini possono integrare e completare.

L'insegnante, una volta che i bambini hanno acquisito familiarità con le espressioni italiane, assegna le parti e fa interpretare i dialoghi presenti nella storia.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

La pagina presenta un gioco costruito su vocaboli e funzioni linguistiche. L'insegnante invita i bambini a osservare le caselle del percorso e a individuare gli elementi che appartengono alla storia del cavallo Pallino e quelle della storia dell'asino scrittore.

Istruzioni

L'insegnante indica una casella, il bambino ne descrive il contenuto e indica a quale storia appartiene. Poi ricostruisce la sequenza corrispondente. Agli alunni che hanno svolto le attività dello Sviluppo, l'insegnante chiede di descrivere il momento precedente e quello successivo alla sequenza illustrata, utilizzando i tempi verbali corrispondenti. Infine invita i bambini a continuare il gioco in coppie.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: dare o seguire semplici istruzioni attraverso giochi o attività con un compagno o nel gruppo.

> *Connections, interpretive mode*:

- identificare elementi noti basando si su descrizioni scritte o orali;
- leggere a voce alta un breve testo, utilizzando intonazione e pronuncia corrette.

> *Comparisons, among languages*: comprendere modi di dire, proverbi ed espressioni idiomatiche italiane, confrontandole con le espressioni inglesi equivalenti.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta alcuni modi di dire che richiamano, con metafore e paragoni, le analogie tra il comportamento umano e alcune caratteristiche del mondo animale. I bambini imparano in quali situazioni e momenti della vita quotidiana vengono utilizzati i diversi modi di dire (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*).

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: UNA CARTOLINA*

Il bambino deve compilare una cartolina da inviare al Coccodrillo a pois, dopo il suo ritorno nella foresta.

2. SCHEDA DI LAVORO: QUANDO?*

Il bambino completa la tabella con la coniugazione dei verbi ai tempi passati, futuro e infinito. L'insegnante chiede all'alunno la formulazione di una breve frase con alcuni dei verbi coniugati in tabella.

3. SCHEDA DI LAVORO: SEI UN COCCODRILLO?*

L'attività di espansione propone un gioco strutturato come un gioco dell'oca, le cui caselle contengono giochi linguistici (definizioni e indovinelli). I bambini possono giocare in piccoli gruppi o a coppie. A turno tirano il dado e seguono le istruzioni.

Verifica

La Verifica chiede agli alunni di ricondurre all'esatto insieme di appartenenza i tempi verbali presentati. L'insegnante chiede di eseguire l'abbinamento corretto e di comporre una breve frase che contenga il verbo coniugato nel modo esatto.

IL COCCODRILLO A POIS

1. C'era una volta un coccodrillo.

Viveva in un fiume che attraversava una grande foresta. Era un coccodrillo un po' speciale, perché era nato tutto a pois, di tutti i colori. Quando lo vedevano, gli altri coccodrilli ridevano e lo prendevano in giro. Gli dicevano: – Smettila di vestirti come un pagliaccio e fai il coccodrillo cattivo come tutti gli altri. Il Coccodrillo a pois non ne poteva più perché non era vero che si travestiva: quello era il vero colore della sua pelle.

2. Un giorno il Coccodrillo a pois stava disteso sulla riva del fiume: era una bella giornata di sole. Improvvisamente il cielo si fece scuro e cominciò a soffiare un vento fortissimo che strappava i rami dagli alberi e faceva volare in aria tutte le piante più piccole. A un certo punto il ciclone gli staccò tutti i suoi pois: il coccodrillo li vide volare in aria, come tanti coriandoli. Allora li rincorse e si allontanò così, senza accorgersi, dalla foresta e dal fiume e arrivò in città mentre i suoi pois smisero di volare, caddero verso il basso e si infilarono in un grande palazzo.

3. Il coccodrillo cercò il palazzo e, quando lo trovò, infilò la porta a vetri e prese l'ascensore.

Si fermò a ogni piano e davanti a ciascuna porta suonava il campanello.

Quando le signore aprivano e si vedevano davanti il coccodrillo, si spaventavano e urlavano: – Chi ti ha fatto entrare? Vai via, brutta bestiaccia! – Il coccodrillo cercava di spiegarsi: – Aspetti, signora – diceva – io non voglio fare del male a nessuno.

Voglio solo ritrovare i miei pois. – Questo è un inganno, non ti crediamo.

Vattene, altrimenti chiamiamo la polizia – rispondevano le signore inorridite.

4. Finalmente però si aprì una porta; si affacciò una bambina che disse: – Entra.

Sono sola in casa; la mamma è uscita a fare la spesa. – Il coccodrillo non si fece ripetere due volte l'invito e in un balzo entrò in quella bella casa, con tanti divani e tanti giocattoli sparsi sul pavimento.

5. Ora il coccodrillo in cerca dei suoi pois era molto stupito e raccontò alla bambina la sua storia. – Devi sapere che io vivevo in una foresta ed ero molto triste perché ero diverso dagli altri coccodrilli. Avevo dei bellissimi pois di tutti i colori.

Gli altri mi prendevano in giro e dicevano che a me piaceva giocare al pagliaccio.

Un giorno un ciclone fortissimo strappò i miei pois e io li ho inseguiti. Ma i pois volavano, volavano sempre più in alto. Poi il ciclone si è calmato, i miei pois sono caduti e si sono infilati in questo palazzo.

6. La bambina si commosse e disse: – Nel salone della televisione, abbiamo un grande camino. Forse i tuoi pois sono caduti proprio lì. Eccoli, sono caduti proprio qui.

Finalmente li abbiamo ritrovati. Il coccodrillo però non sembrava contento, anzi si mise a piangere: – I miei pois erano di tutti i colori, questi sono neri come il carbone.

Che cosa me ne faccio di tanti pois tutti sporchi? – La bambina disse: – Lascia fare a me. A tutto c'è un rimedio.

7. La bambina disse al coccodrillo: – Raccogli tutti i tuoi pois e andiamo in lavanderia.

La bambina aprì lo sportello della lavatrice e chiese al coccodrillo di infilarvi tutti i suoi pois, poi schiacciò un tasto e i pois iniziarono a girare in una schiuma bianca. Il coccodrillo guardava meravigliato i suoi pois che correvano dentro alla giostra di bolle di sapone. Chiese alla bambina: – Sei sicura che con questa strana magia ritorneranno colorati? – Sicurissima – rispose la bambina – Aspetta un po' di tempo e vedrai.

8. Proprio in quel momento suonò il campanello e la bambina andò ad aprire: era la mamma che si mise a urlare e cominciò a correre disperata per la casa. La bambina la inseguiva e la supplicava: – Non fare così! Questo coccodrillo è diverso, non è cattivo. È un coccodrillo buono e simpatico. Non vuole fare del male a nessuno.

– Il coccodrillo tranquillamente le chiese: – Signora, ho bisogno del suo aiuto. Devo rimettermi i pois, ma non so come fare.

Potrebbe aiutarmi? – Decisero allora di prendere la colla e di rimettere tutti i pois sul corpo del coccodrillo.

Quando ebbero finito, la mamma lo guardò ed esclamò: – È bellissimo, tutto colorato. È uno strano coccodrillo a pois. Non ne avevo mai visti in vita mia.

9. Il coccodrillo ringraziò tanto la bambina e la sua mamma e disse loro che sarebbe dovuto partire per ritornare alla foresta.

Disse poi alla bambina di indirizzare le sue letterine a:

Gentile Coccodrillo a pois

Capanna delle Banane – Fiume Nilo – Africa

RIFERIMENTI GRAMMATICALI UNITÀ 14

IL VERBO ESSERE

PRESENTE

io sono
tu sei
egli è
noi siamo
voi siete
essi sono

FUTURO

io sarò
tu sarai
egli sarà
noi saremo
voi sarete
essi saranno

IMPERFETTO

io ero
tu eri
egli era
noi eravamo
voi eravate
essi erano

PASSATO REMOTO

io fui
tu fosti
egli fu
noi fummo
voi foste
essi furono

IL VERBO AVERE

PRESENTE

io ho
tu hai
egli ha
noi abbiamo
voi avete
essi hanno

FUTURO

io avrò
tu avrai
egli avrà
noi avremo
voi avrete
essi avranno

IMPERFETTO

io avevo
tu avevi
egli aveva
noi avevamo
voi avevate
essi avevano

PASSATO REMOTO

io ebbi
tu avesti
egli ebbe
noi avemmo
voi aveste
essi ebbero

Approfondimenti culturali

IL CAVALLO PALLINO

C'era una volta un cavallo di nome Pallino.

Pallino viveva libero nei boschi e andava sempre in cerca di cose buone da mangiare. Quando venne l'inverno e i prati si ricoprirono di neve, Pallino non trovò più niente da mangiare. Un giorno, spinto dalla fame, si avvicinò ai carrozzoni di un circo. La gente del circo, vedendolo così magro e affamato, gli diede da mangiare e il nostro cavallino contento si addormentò.

Il giorno dopo il guardiano tornò per dargli nuovamente da mangiare, ma non trovò più il cavallino. Pallino era ritornato nei boschi a godersi l'aria e i canti degli uccelli.

Bruno Malfermoni, in *Lettura come comprensione*, Emme

L'ASINO SCRITTORE

Un asino voleva fare lo scrittore. Andò dall'ottico per comprare gli occhiali; siccome non ne trovava un paio che andasse bene, l'oculista gli domandò: – Ma lei sa leggere? – Che domanda! Chi sa leggere non ha bisogno di occhiali! – E uscì.

Decise allora di comprare una macchina per scrivere.

Si distese sotto un albero a schiacciare un pisolino, aspettando che la macchina scrivesse. – Per scrivere – gli disse una volpe

furba come una volpe – devi schiacciare i tasti –. L'asino, allora, picchiò con gli zoccoli sui tasti, ma li fece volare via come pallottole. – Questa è una mitragliatrice – urlò un coniglio **pauroso come un coniglio**, scappando. A questo punto l'asino pensò che per diventare uno scrittore, doveva comperare i libri di scuola. Così andò in cartoleria a comperare un libro di lettura per la prima classe. Ma non aveva pazienza: lo stesso giorno si mangiò il libro tutto intero con la copertina, per imparare più in fretta. Il libro **gli restò sullo stomaco** e l'asino non imparò né a leggere né a scrivere, così **rimase sempre somaro come un asino**.

Gianni Rodari, in *L'Enciclopedia della fiaba*, Editori Riuniti

1. UNA CARTOLINA

Questo è l'indirizzo del Coccodrillo a pois.

Capanna delle banane
Fiume Nilo
Foresta Fitta
Africa

- Scrivigli una cartolina e raccontagli qualcosa di te.

Caro Coccodrillo a pois,

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Al
Coccodrillo a pois

.....

.....

.....

.....



2. QUANDO?

- Completa.

Passato	Presente	Futuro
.....	prende
.....	cerca
.....	ritorna
.....	saluta
.....	corre
.....	trova
.....	parte

- Trasforma il verbo all'infinito.

prende	prendere
cerca
ritorna
saluta
corre
trova
parte

- Trova tu altri due esempi di verbi e trasformali all'infinito.

.....

.....

3. TEST: SEI UN COCCODRILLO?

- Gioca con un amico.
Poi confrontate i punteggi ottenuti.

1. È domenica, un tuo amico ti invita al Luna park.

- ☐ A Accetti subito l'invito.
- ☐ B Accetti l'invito con qualche incertezza.
- ☐ C Non accetti perché devi fare altre cose.

2. Oggi sei un po' nervoso e ti incontri con il tuo amico o amica del cuore.

- ☐ A Stai in silenzio.
- ☐ B Cerchi di controllarti.
- ☐ C Rispondi male senza motivo.

3. Sei stato invitato a una festa di compleanno.

- ☐ A Assaggi un po' di tutto.
- ☐ B Mangi tutto senza alcun limite.
- ☐ C Non mangi perché temi, poi, di non star bene.

4. I tuoi genitori ti danno un'ora precisa per rientrare.

- ☐ A Torni in ritardo.
- ☐ B Sei puntuale.
- ☐ C Rientri in anticipo.

5. Sei a scuola, l'insegnante spiega una lezione difficile.

- ☐ A Sei molto attento.
- ☐ B Cerchi di stare attento, ma non ci riesci.
- ☐ C Ti distrai continuamente.

6. Non vuoi dimenticare il compleanno dello zio al quale sei molto affezionato.

- ☐ A Pensi di ricordarlo senza prendere nota.
- ☐ B Chiedi alla mamma di ricordartelo.
- ☐ C Scrivi sul diario la data da ricordare.

7. Suona la sveglia, ti devi alzare per andare a scuola.

- ☐ A Ti giri dall'altra parte.
- ☐ B Aspetti un poco prima di alzarti.
- ☐ C Ti alzi immediatamente.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

1.	A=5	B=3	C=1
2.	A=5	B=1	C=3
3.	A=3	B=5	C=1
4.	A=5	B=3	C=1
5.	A=1	B=3	C=5
6.	A=1	B=3	C=5
7.	A=5	B=3	C=1

RISULTATO DEL TEST

Da 7 a 15 punti

Bisogna dire che non hai proprio le caratteristiche del coccodrillo, infatti ogni tua scelta e ogni tua decisione sono sempre molto responsabili.

Preferisci agire con prudenza e impegno per evitare di doverti pentire dopo.

Non sei il tipo che prende la vita con leggerezza, forse è bene qualche volta anche trasgredire senza per questo diventare come i coccodrilli che piangono e si disperano troppo tardi. Fai quindi un po' di attenzione altrimenti rischi di diventare pesante.

Da 16 a 25 punti

Dimostri un notevole equilibrio in tutto ciò che fai, infatti sai assumerti le tue responsabilità e affronti ogni cosa con impegno, lasciando tuttavia anche un po' di spazio a qualche piccola trasgressione. Bisogna dire che le tue caratteristiche fanno di te un/una ragazzino/a simpatico/a, spigliato/a e nello stesso tempo preciso e corretto. Indubbiamente sei un tipo che sa farsi molti amici, proprio perché sa farsi apprezzare.

Da 26 a 35 punti

Hai forse deciso di competere con i coccodrilli? Sembra proprio che tu faccia sempre delle scelte che portano a conseguenze non certo piacevoli. Poi ti dispiace e spargi calde lacrime dicendo: – La prossima volta farò diversamente... – Se non vuoi pentirti di ciò che fai, pensaci per tempo.

Se continui ad agire in questo modo rischi che nessuno crederà più a quello che dici e finirai col farti il vuoto intorno.

UNITÀ 15: IN VACANZA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Buongiorno, dove volete andare?

Vogliamo andare al mare/in montagna/al lago/in una città d'arte...

Quando? In quante persone? Che cosa volete visitare?

Ecco del materiale illustrativo.

Mi piace/Non mi piace/Preferisco...

Ciao, da dove venite?

È la prima volta che venite in Italia?

Quanto tempo restate?

Perché avete scelto l'Italia?

Come preferite viaggiare?

In treno/in aereo/in auto/in nave...

Quando volete andare a Roma?

VOCABOLARIO

> battello	> caos	> capitale	> cartolina
> cielo	> città	> città	> codice postale
> colonne	> cratere	> cupola	> data
> eruzione	> firma	> fiume	> francobollo
> gondola	> indirizzo	> isola	> lago
> limoni	> mare	> montagna	> piazza
> saluti	> scogli	> spiaggia	> timbro
> tranquillità	> ulivi	> ville	> vulcano

Progress indicator

Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte

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

Operare semplici confronti interculturali

Operare semplici confronti interdisciplinari

Esprimere gradimento/preferenza

Effettuare il corretto abbinamento tra testo descrittivo e immagine

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

Descrivere i caratteri essenziali di ambienti e località geografiche

Riconoscere e utilizzare l'uso del nome proprio

Recitare filastrocche e interpretare canzoncine

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Scienza, natura e tecnologia.*
- > Argomento: *Viaggio “virtuale” in Italia, utilizzando immagini riprodotte su cartoline.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere e fornire informazioni, esprimere gradimento/preferenza, formulare semplici richieste, narrare.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: dare e seguire semplici istruzioni per partecipare a giochi o attività in italiano.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - comprendere il messaggio principale di testi molto illustrati; identificarne elementi e caratteristiche.
 - identificare correttamente ambienti raffigurati, sulla base di descrizioni orali e/o scritte.
- > *Communication, presentational mode*:
 - fornire essenziali resoconti orali relativi a situazioni e attività diverse;
 - fornire informazioni per mezzo di brevi note scritte;
 - realizzare tabelloni informativi di prodotti italiani.
- > *Cultures, products*: identificare località italiane su carte geografiche scritte in italiano.

Protagonisti

Paolo, Sara, Luca, Maria e l’insegnante di scuola.

Elementi del contesto

Cartoline che provengono dall’Italia.

Situazione

I bambini protagonisti stanno guardando alcune cartoline illustrate che arrivano dall’Italia.

Gioco in classe

L’insegnante procura immagini (cartoline, poster, foto, immagini del libro) di ambienti, località turistiche e città d’arte d’Italia. Il materiale può essere richiesto anche a un’agenzia di viaggi.

ISTRUZIONI

L’insegnante divide i bambini in gruppi e presenta il “gioco dell’agenzia di viaggi”. Aiuta uno dei gruppi ad allestire l’agenzia, disponendo sulle pareti e sui banchi dell’aula il materiale illustrativo, diviso per genere e argomento. Invita l’altro gruppo a impersonare il ruolo di clienti che desiderano fare un viaggio in Italia. Dovranno chiedere informazioni su ambienti e località che vengono localizzati sulla carta geografica. A turno gli alunni interpretano i diversi luoghi. Il dialogo prevede un semplice scambio di informazioni. Ad esempio:

Buongiorno, dove volete andare?

Quando?

In quante persone?

L’insegnante guida i bambini a indagare con curiosità gli aspetti delle diverse località, ma anche le preferenze o esigenze personali. Conoscere quali possono essere le situazioni e le difficoltà aiuta a prevenirle e questo è il modo migliore per far sì che la vacanza sia un’esperienza piacevole.

Vocabolario

La pagina presenta un'attività di osservazione e compilazione di una cartolina: richiede la conoscenza di termini specifici del linguaggio postale e sviluppa competenze lessicali utili a chi viaggia.

Attività lessicale

L'insegnante indica uno degli elementi della nomenclatura relativi alla compilazione di una cartolina, i bambini lo identificano e ne descrivono la funzione. Divide gli alunni in coppie e chiede loro di compilare la cartolina vuota; li guida a descrivere oralmente le operazioni compiute per compilare una cartolina da spedire, fornendo i termini in italiano.

LA COSA PIU' BELLA

La filastrocca "*La cosa più bella*" può essere memorizzata e utilizzata nella fase del Gioco. Il testo contiene verbi coniugati al passato remoto indicativo.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

L'ultima attività è di tipo grammaticale: gli alunni sono invitati a riconoscere le differenze di genere e di numero di un nome dato e a utilizzarlo correttamente all'interno di una frase da loro stessi pensata.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare informazioni essenziali circa avvenimenti e attività;
- esprimere gradimento/preferenza.

> *Communication, interpretive mode:*

- comprendere e ricostruire brevi conversazioni tra pari e adulti dell'ambiente su argomenti conosciuti.
- comprendere brevi testi narrativi e rispondere il contenuto fondamentale con parole proprie.

> *Cultures, practices:* partecipare a drammatizzazioni e giochi di ruolo in italiano

> *Comparisons, among languages:* utilizzare consapevolmente espressioni di saluto e di richiesta formale.

Il gioco dei ruoli

Grazie alle illustrazioni della situazione comunicativa d'apertura e alla pagina di drammatizzazione, l'insegnante propone un gioco di ruolo che rafforza l'uso delle forme interrogative e affermative, sviluppando le competenze descrittive. Lo scopo è quello di guidare i bambini a interagire, scambiandosi informazioni riguardanti:

- > l'individuazione di alcune relazioni temporali di base,
- > l'idea di gradimento/preferenza
- > la formulazione di richieste in contesti formali.

L'insegnante invita i bambini a costruire un dialogo introducendo, come d'abitudine, le espressioni in italiano, preferibilmente su esplicita richiesta da parte degli alunni.

DIALOGO SUGGERITO

- *Ciao, da dove venite?*
- *È la prima volta che venite in Italia?*
- *Quanto tempo restate?*
- *Perché avete scelto l'Italia?*

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco presenta cinque immagini di luoghi italiani e cinque percorsi che portano, seguendo la descrizione del luogo, all'immagine che corrisponde alla città o al luogo naturale citati. A lato vengono riportate cinque definizioni.

Istruzioni

L'insegnante chiede ai bambini di osservare l'intreccio degli itinerari e di percorrere le strade. I bambini devono leggere i testi descrittivi riportati lungo il percorso e, identificando i particolari, dovranno scegliere una delle definizioni riportate a lato del gioco che a loro sembra corrispondere alla descrizione letta.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: esprimere gradimento/preferenza.
- > *Connections, interpretive mode*: identificare elementi e caratteristiche essenziali, in base a descrizioni orali e/o scritte.
- > *Communication, presentational mode*: fornire essenziali resoconti e/o scritti relativi a situazioni e attività diverse.
- > *Cultures, practices*: riconoscere e discutere comportamenti culturali influenzati dal contesto climatico-ambientale.
- > *Connections, interdisciplinary*:
 - riconoscere e descrivere caratteristiche fisico-climatiche del territorio italiano;
 - individuare la posizione di alcune località sulla carta geografica dell'Italia.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - raccogliere informazioni sulla cultura italiana attraverso la lettura o l'ascolto di brevi presentazioni (anche in lingua madre);
 - usare strumenti multimediali per accedere a informazioni riguardanti la cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina presenta una galleria di località turistiche italiane di diverso tipo (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*). I bambini sono invitati a scoprire i luoghi rappresentati. L'insegnante può utilizzare la pagina per consolidare le abilità espositive attraverso la descrizione delle immagini. Successivamente l'attività di osservazione riguarderà l'intervento dell'uomo sugli ambienti naturali. L'insegnante può

dividere la classe in gruppi, assegnando a ciascuno la descrizione di una delle immagini del testo. Per verificare l'acquisizione delle competenze, infine, l'insegnante può proporre un'ulteriore attività da svolgere in coppie: uno dei bambini chiede al compagno: *Quale ambiente preferisci? Perché?* Il compagno risponde, motivando la propria scelta. Poi si scambiano i ruoli.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

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: GITA IN MONTAGNA*

L'attività prevede lo sviluppo di alcune competenze interdisciplinari. Il bambino deve riconoscere le parole che descrivono correttamente le caratteristiche dell'ambiente montano. A conclusione dell'esercitazione, colora il disegno. L'insegnante chiede al bambino di descrivere l'immagine e di esprimere le proprie preferenze in fatto di ambienti naturali o di vacanza.

2. SCHEDA DI LAVORO: GLI ANIMALI*

La scheda ha contenuto interdisciplinare. Il bambino deve descrivere le caratteristiche della fauna di montagna, in relazione alle diverse fasce altimetriche. Poi, colora l'illustrazione.

3. SCHEDA DI LAVORO: IMMAGINI E PAROLE*

L'attività di espansione propone la descrizione di un'immagine, attraverso il completamento di alcune frasi. L'insegnante chiede al bambino di leggere e "legare" le frasi in una descrizione completa e organica.

Verifica

La Verifica chiede nel primo esercizio di identificare correttamente i nomi comuni e i nomi propri, riconoscendoli tra quelli elencati. L'insegnante chiede di eseguire l'abbinamento corretto trascinando il cartellino adatto nelle frasi.

Nel secondo esercizio chiede di abbinare il nome proprio al nome comune relativo. Infine, nel terzo esercizio prevede l'individuazione di cinque nomi comuni di elementi presenti nell'immagine presentata.

Approfondimenti culturali

L'UOMO E LA MONTAGNA

La vita dell'uomo in montagna è sempre stata difficile per le sfavorevoli condizioni ambientali, determinate dalla scarsità di vie di comunicazione, dagli inverni rigidi, dai terreni poco adatti alla coltivazione.

Il villaggio di montagna era costituito da un gruppo di case attaccate le une alle altre. All'ingresso del villaggio, di solito, sorgeva la chiesa; al centro si trovavano il lavatoio pubblico, l'abbeveratoio per le bestie, il forno comune e le botteghe artigianali.

Una delle principali attività della montagna è l'**allevamento** (ovini e bovini), anche se le caratteristiche ambientali lo rendono particolarmente faticoso. Lo sviluppo delle vie di comunicazione ha favorito il turismo, sia invernale sia estivo, e strade, ferrovie, viadotti hanno fatto in modo che le zone di montagna uscissero dal loro isolamento. Molti paesi si sono trasformati in piccole città dove, accanto alle tradizionali case di legno e pietra, sono sorte case moderne, alberghi, negozi, impianti sportivi, per offrire ospitalità ai turisti sempre più numerosi. La maggior parte del territorio della penisola italiana è occupato da rilievi: montagne o colline. I principali sistemi montuosi dell'Italia sono le Alpi e gli Appennini.

Le Alpi

Le Alpi, con le loro cime alte, aguzze e ricche di ghiacciai, rappresentano per l'Italia un confine naturale con il resto dell'Europa, caratterizzato da valli, passi o valichi e trafori, che consentono un collegamento con gli altri Stati europei.

Le Alpi formano un unico sistema, con caratteristiche molto simili per quanto riguarda la forma dei rilievi, le acque, il clima, la flora (vegetazione) e la fauna (animali), i tipi di insediamento (abitazioni e villaggi) e le attività degli abitanti.

A sud dell'arco alpino si estendono, quasi parallele, le Prealpi, catene montuose meno elevate.

Gli Appennini

La catena degli Appennini si snoda lungo tutta la penisola italiana, da nord a sud, per una lunghezza di circa 1350 chilometri.

Il paesaggio appenninico è profondamente diverso da quello alpino: le sue montagne, infatti, sono meno elevate, con cime arrotondate che raramente superano i 2500 metri. Fa eccezione il gruppo del Gran Sasso (in Abruzzo) che raggiunge i 3000 metri d'altezza e che ospita anche un ghiacciaio, l'unico della catena appenninica.

In Sicilia, il cono vulcanico dell'Etna raggiunge i 3340 metri d'altitudine.

L'uomo e il lago

Fin dai tempi più antichi, l'uomo si è insediato sulle sponde dei laghi. Ancora oggi il clima mite e la gradevolezza del paesaggio favoriscono gli insediamenti umani nelle prossimità dei laghi.

Sulle loro sponde l'uomo ha costruito case, ville, giardini, alberghi, incrementando l'afflusso di turisti durante tutto l'anno.

Grazie alla mitezza del clima, vicino ai laghi l'uomo può coltivare ulivi, agrumi, viti e praticare l'allevamento di molte specie di pesci d'acqua dolce: carpe, trote, lucci, anguille.

I fiumi e i laghi

L'Italia settentrionale è molto ricca di fiumi e di laghi.

Questa abbondanza dipende soprattutto dalla presenza di nevai e di ghiacciai nella zona alpina, che alimentano costantemente le sorgenti, e dalla regolarità delle piogge in tutte le stagioni.

Ai piedi delle Alpi si trovano i più grandi laghi d'Italia: i laghi prealpini (il lago Maggiore, il lago di Como, il lago d'Iseo e il lago di Garda). Le loro acque sono raccolte in conche allungate, formate in epoca preistorica da ghiacciai che poi si sono sciolti.

I fiumi dell'Italia centrale e meridionale scendono dagli Appennini, montagne prive di ghiacciai perenni. I corsi d'acqua hanno quindi una portata d'acqua minore e un regime torrentizio. Nell'Italia centrale si trovano molti piccoli laghi di origine vulcanica, quasi tutti di forma circolare, perché occupano quello che anticamente era il cratere di un vulcano spento.

L'UOMO E IL MARE

Fin dai tempi antichi, gli uomini si sono insediati lungo le coste del mare, dove il clima, l'abbondanza di pesce e la possibilità di comunicazione e di scambi per mezzo delle navi, favorivano gli insediamenti.

Una delle principali attività degli abitanti del mare rimane ancora oggi la **pesca**, praticata con navi sempre meglio attrezzate per la lavorazione del pesce (in particolare tonni, sgombrì e acciughe), dotate di celle frigorifere per la congelazione. Per favorire la comunicazione e il commercio marittimo, sulle coste del mare sono stati costruiti i **porti**, attorno ai quali si sono sviluppate importanti industrie, soprattutto cantieri navali e raffinerie.

I centri di mare sono intensamente popolati e molte località sono mete privilegiate del **turismo** italiano e straniero.

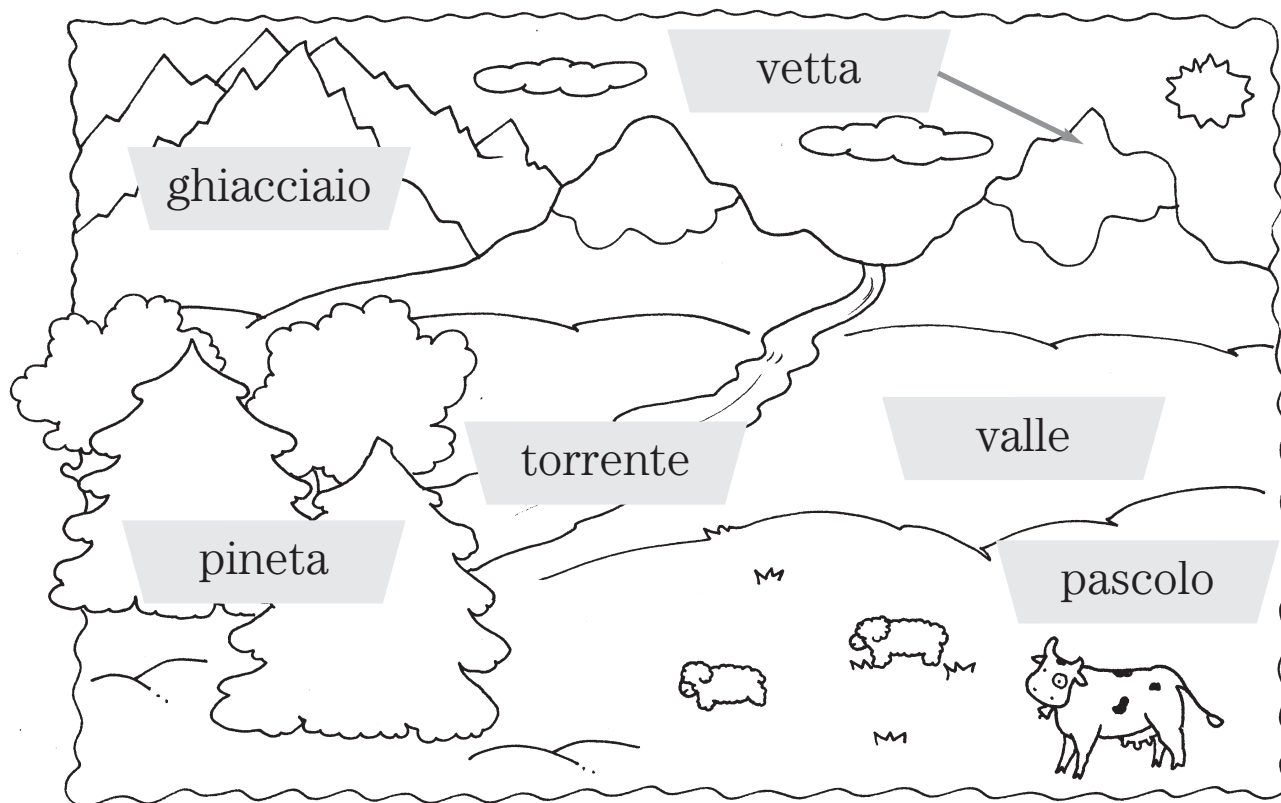
L'UOMO E LA CITTÀ

In Italia, perlopiù, le città sono formate da gruppi di case costruite intorno alla piazza principale, dove in genere si trovano anche la chiesa e il Municipio, cioè la sede degli uffici amministrativi (il Comune). Le case non sono molto alte, le strade sono spesso alberate e gli spazi verdi numerosi.

Le città più grosse e popolate sorgono invece in luoghi favorevoli alla costruzione di grandi vie di comunicazione (porti, aeroporti, ferrovie, autostrade...) e di industrie. La possibilità di trovare lavoro richiama un numero sempre maggiore di persone. Il punto di riferimento per gli abitanti delle città non è più il centro, ma il quartiere (zona in cui la città viene suddivisa per rispondere meglio ai bisogni delle persone).

1. GITA IN MONTAGNA

- Che cosa trovi in montagna? Colora le parole giuste nei riquadri sotto.



animali al pascolo

sabbia e ombrelloni

valli

torrenti

pinete

grandi città

campi di grano

piccoli paesi

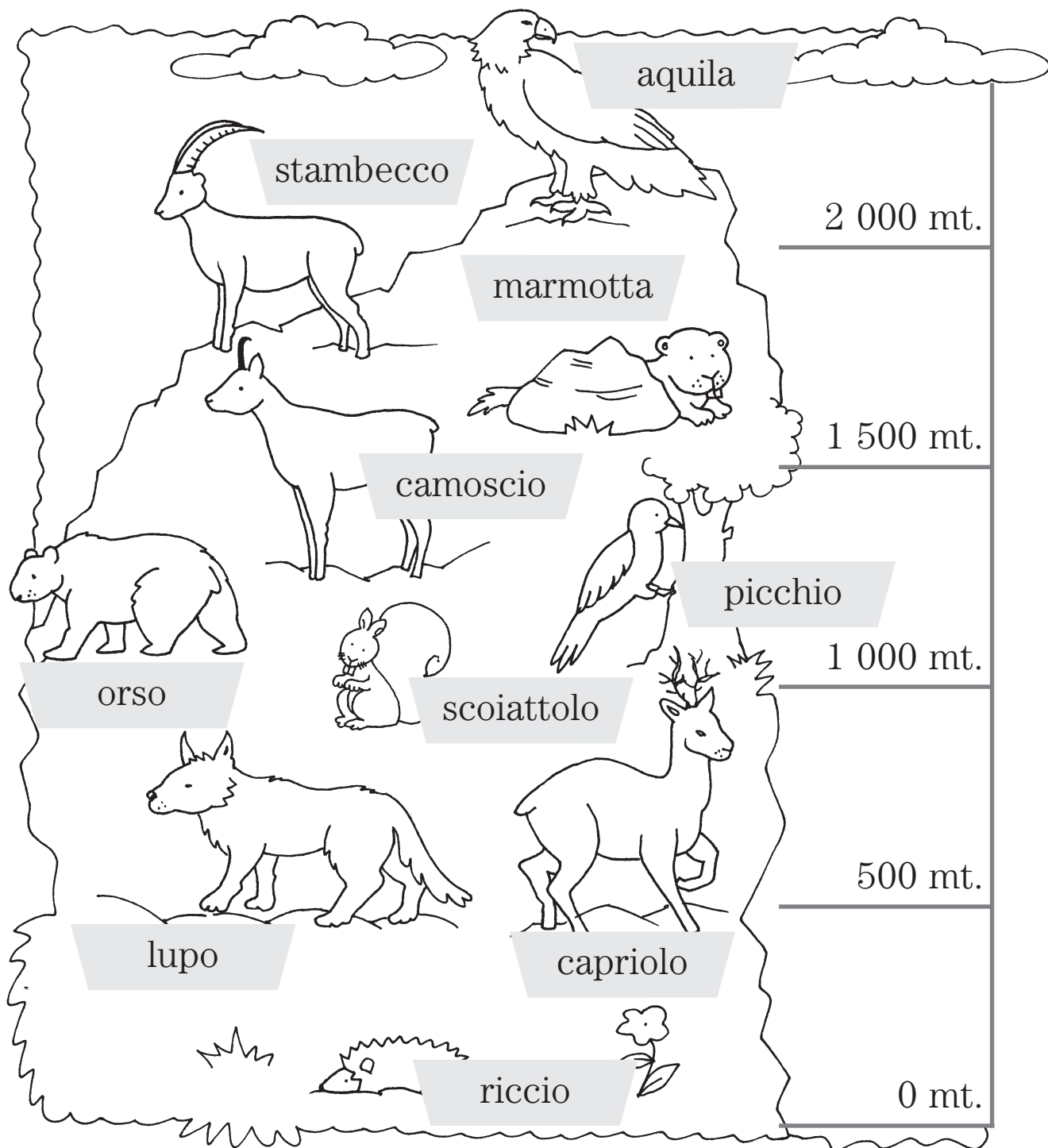
ghiacciai

vette

pesci

2. GLI ANIMALI

- Che cosa vedi? Spiega e poi colora i disegni.



3. IMMAGINI E PAROLE

- Trova le parole e scrivi le frasi.

Sul mare ☐ immenso ☐ solitaria.
☐ infinito c'è una barca ☐ bianca.
☐ mosso ☐ grande.
Sul mare c'è una barca

Il mare ☐ profondo ☐ tocca
☐ forte ☐ sfiora il cielo.
☐ calmo ☐ abbraccia
Il mare il cielo.

Le sue onde ☐ si rompono
☐ si perdono fra gli scogli
☐ si nascondono
Le sue onde fra gli scogli.



GIOCHIAMO INSIEME: IL VIAGGIO

Il gioco si svolge online e ogni insegnante potrà utilizzarlo in classe in base alle sue necessità e al livello di competenza degli alunni.

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

Le prime tre caselle sono obbligatorie e ogni squadra deve rispondere alle relative domande per poter conquistare la relativa posizione. Il percorso prevede due itinerari diversi, uno per ogni squadra o giocatore. L'itinerario viene attribuito al giocatore prima di iniziare la partita: per scelta del gruppo o del giocatore o per sorteggio...

Si procede a turno con il lancio del dado e si posiziona il segnaposto in base al numero sortito. Ciascun giocatore o squadra dispone anche di una tabella segnapunti.

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

Regolamento

> Il giocatore o squadra n.1 posiziona il suo segnaposto alla Partenza e per conquistare la casella deve rispondere alla domanda.

> Il secondo giocatore procede allo stesso modo, occupando la casella n. 1 rispondendo alla domanda.

Si procede nel medesimo modo nelle caselle due e tre.

CASELLA N.1 SEMAFORO

Domanda **a**: Quali sono i colori del semaforo in Italia?

Domanda **b**: Che cosa indicano i tre colori del semaforo?

CASELLA N.2 CITTA'

Domanda **a**: Qual è il nome della città capitale d'Italia?

Domanda **b**: Elenca almeno tre città italiane

CASELLA N.3 PASSAGGIO A LIVELLO

Domanda **a**: Elenca almeno tre mezzi di trasporto oltre il treno.

Domanda **b**: A che cosa serve il passaggio a livello?

A questo punto, inizia il gioco con il lancio del dado. Ogni casella prevede due domande per ciascuna squadra: la prima domanda serve per conquistare la postazione, la seconda domanda serve per conquistare il punto che verrà annotato nella tabella segnapunti.

Il gioco termina quando uno dei due giocatori o delle due squadre conquista l'ultima casella del suo percorso.

A questo punto si contano i punti e vince la squadra che ha totalizzato più punti.

Ogni squadra scrive il suo punteggio nella casella totale.

Con questo gioco l'insegnante ripassa il lavoro svolto durante l'anno e può anche modificare le domande in base alle sue esigenze didattiche e alle competenze raggiunte dalla classe. Qualora le domande fossero troppo complesse l'insegnante potrà utilizzare la lingua inglese per facilitare la comprensione dei concetti.

PERCORSO ESTIVO:

Casella 4 – **Ciliegie** – 1. Di che colore sono le ciliegie? – 2. Elenca almeno altri tre frutti estivi.

Casella 5 – **Gelati** – 1. Chiedi i due gusti di gelato che preferisci. – 2. Che differenza c'è fra gelato e ghiacciolo?

Casella 6 – **Alberi** – 1. Di che colore sono gli alberi in estate? – 2. Elenca almeno altri tre alberi.

Casella 7 – **Arcobaleno** – 1. Elenca almeno quattro colori dell'arcobaleno. – 2. Quando si vede l'arcobaleno?

Casella 8 – **Lavori in corso** – 1. Che cosa indica il cartello stradale presente nella vignetta? – 2. Elenca almeno altri tre segnali stradali.

Casella 9 – **Sci d'acqua** – 1. Di che sport si tratta? -2. Quali altri sport d'acqua conosci? Nominane almeno tre?

Casella 10 – **Rana** – 1. La rana si sta tuffando: nel mare, nello stagno o nel fiume? -2. Come si chiama il maschio della rana?

Casella 11 – **Trattore** – 1. Chi usa il trattore? – 2. Il trattore può andare in autostrada?

Casella 12 – **Abbigliamento da mare** – 1. Elenca almeno tre degli elementi disegnati. – 2. Indica il nome di una località turistica di mare italiana.

Casella 13 – **Fattoria con oca, gallina, pulcino** – 1. Quali animali vedi in questa fattoria? – 2. Come si chiama il maschio della gallina?

Casella 14 – **Polpo** – 1. Quanti tentacoli ha il polpo: 2, 4, 8? – 2. Elenca tre pesci di mare.

Casella 15 – **Barche a remi e paesaggio di mare** – 1. Hai raggiunto finalmente il luogo delle tue vacanze! E' un paese: di mare, di collina, di montagna, di città?

PERCORSO INVERNALE :

Casella 4 – **Castagne** – 1. Di che colore sono le castagne? – 2. Elenca almeno altri tre frutti autunnali.

Casella 5 – **Funivia in montagna** – 1. A che cosa servono le funivie? – 2. Qual è l'intruso fra le seguenti parole? Seggiovia -Cabinovia- Treno

Casella 6 – **Castoro** – 1. Di che colore è il castoro? – 2. Che cosa costruisce il castoro? –

Casella 7 – **Mucche e pecore al pascolo** – 1. Che animali vedi al pascolo? – 2. Chi cura gli animali al pascolo? Farmacista – Agricoltore – Pastore

Casella 8 – **Picnic con succo, torta e hot dog** – 1. Picnic all'aperto: che cosa si mangia? – 2. Qual è la stagione migliore per fare un pic-nic?

Casella 9 – **Sciatore** – 1. Di che sport si tratta? – 2. Elenca almeno altri tre sport che si svolgono sulla neve.

Casella 10 – **Fiori** – 1. Elenca il nome di almeno tre fiori? – 2. In che occasioni si regala un mazzo di fiori?

Casella 11 – **Abbigliamento da montagna** – 1. Elenca almeno tre degli elementi disegnati. – 2. Indica il nome di una località turistica di montagna italiana.

Casella 12 – **Fiume** – 1. Che cosa vedi: un fiume, un lago o il mare? – 2. Indica il nome di un fiume italiano.

Casella 13 – **Bosco** – 1. Riconosci gli alberi disegnati? – 2. Elenca il nome almeno di altri tre alberi.

Casella 14 – **Nuvola e neve** – 1. Pioggia, neve o grandine? – 2. A quanti gradi di temperatura nevicata? 10 – 0 – 20

Casella 15 – **Paesaggio di montagna con pupazzo di neve** – 1. Hai raggiunto finalmente il luogo delle tue vacanze! E' un paese: di montagna, di collina, di città, di mare?

ATTENZIONE!

la seconda domanda serve a guadagnare un punto.

Alcune caselle valgono 4 punti:

Percorso estivo : caselle 7 – 12 – 14

Percorso invernale : caselle 6 – 11 – 14