

I QUADERNI DELLA LINGUA



⇒ 1 ⇐

COMUNICARE:

*Schede e suggerimenti mirati all'Insegnamento
dell'Italiano come Lingua Straniera*

CD/LEI - CENTRO DOCUMENTAZIONE / LABORATORIO PER UNA EDUCAZIONE INTERCULTURALE

Via Libia 53 - 40127 Bologna - Tel. 300812 - 340856 - 204623 - Fax 397306 - 204679

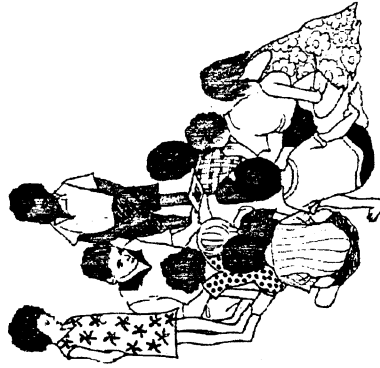
Tratto ed adattato da R. Hutchinson, M. Luckie and J. Wiltshire *A St. George Reprint... COMMUNICATING: A Programming Guide for Functional Language Teaching* in uso nelle scuole elementari inglesi per l'insegnamento della lingua nazionale come seconda lingua.

Traduzione ed Editing a cura di Alessandra Rebecchi e Valeria Reggi

COMUNICARE:

*Schede e suggerimenti mirati all'insegnamento
dell'Italiano come Lingua Straniera*

A CURA DI MIRIAM TRAVERSI E FRANCESCA FABI



CONTENUTI

PAGINA

1) Presentazione delle curatrici	2
2) Ringraziamenti degli autori inglesi	3
3) Introduzione. Cosa si intende per approccio funzionale alla lingua?	4
Sezione 1. Aree strategico-funzionali per lo sviluppo della lingua a livello di scuola materna ed elementare	6
Sezione 2. 14 aree strategico-funzionali della lingua	7
Sezione 3. Alcune attività selezionate per essere impiegate con un approccio strategico-funzionale di apprendimento	22
Sezione 4. Esempi di programmi che si avvalgono dell'approccio funzionale nel curriculum Appendice alla Sezione 4	27 33



PRESENTAZIONE

La serie dei *“Quaderni della Lingua del CD/LEP”* si apre con il numero 1, *“Comunicare”*, consistente in schede e suggerimenti mirati all’insegnamento dell’Italiano come seconda lingua. Questo quaderno unisce a una serie di riflessioni teoriche sull’approccio funzionale alle lingue, sezioni sullo sviluppo delle competenze linguistiche per la scuola primaria, da utilizzare sia con allievi ed allieve la cui prima lingua è l’Italiano, sia con allievi non italofoni.

A chi è in cerca di nuove metodologie sull’insegnamento della lingua nazionale come seconda lingua, oppure a chi desidera uno stimolo per rinnovare la propria opinione sulle lingue, ma soprattutto a chi insegna, questo quaderno può suggerire elementi nuovi da affiancare alla propria preziosa esperienza professionale. La versione originale britannica è stata scritta sia da insegnanti di varie materie, che da insegnanti di Inglese come seconda lingua e può essere utilizzata in entrambi i cicli della scuola primaria.

La nostra scelta di tradurre in Italiano per le scuole locali alcuni materiali didattici in uso nelle scuole elementari inglesi (per l’insegnamento della lingua nazionale come seconda lingua) è stata dettata dalle seguenti considerazioni: innanzitutto, nella riforma della scuola inglese (Reform Act, 1982) grande attenzione è stata posta sia alle strategie multiculturali (nell’ottica di un riconoscimento e rispetto delle minoranze etniche) sia, in particolare, alle strategie di insegnamento-apprendimento della lingua nazionale come seconda lingua, utilizzabili in classi in cui siano presenti allievi e allieve appartenenti a comunità etno-linguistiche diverse da quella nazionale dominante. L’utilità di alcune di queste strategie di insegnamento, opportunamente adattate, è di rendere più agevole ed efficace per bambini migranti e nomadi l’apprendimento dell’Italiano nelle nostre scuole. Pensiamo che la conoscenza e l’uso di percorsi già ampiamente sperimentati da un Paese, come la Gran Bretagna, che ha una consolidata esperienza di immigrazione e di ricerca di metodologie didattiche approfondite, possa essere considerato un efficace strumento di lavoro, così come può diventare uno scambio d’esperienze educative nell’ipotesi di rielaborare e di progettare materiali comuni in ambito europeo.

Consapevoli che il materiale offerto non deve e non può essere pedissequamente riproposto nelle classi italiane, abbiamo già operato una scelta e una rielaborazione della realtà inglese, aprendolo alle differenti realtà di provenienza delle etnie presenti nel nostro territorio. Questo, nella intenzione di considerare il presente materiale come uno strumento flessibile e disponibile ad ulteriori modificazioni e arricchimenti, in rapporto sia al contesto delle diverse specificità dell’immigrazione italiana, sia a quello della classe in particolare.

Nell’ambito della generale attenzione alla *“differenza”* presente in questa serie di quaderni, si è voluto anche dare il dovuto riconoscimento e risalto alla differenza di genere sessuale, trasversale a tutte le culture, forme di immigrazione e stanziamento.

A *“Comunicare”* fanno seguito gli altri materiali didattici per l’apprendimento-insegnamento dell’Italiano come seconda lingua:

- N°2: *“Impariamo la lingua con la matematica. Schede didattiche per insegnare l’Italiano come lingua straniera all’asilo e nella scuola elementare, anche attraverso la matematica”*
- N°3: *“L’anno nuovo in Cina. Testi e schede di lavoro per l’apprendimento dell’Italiano come seconda lingua nell’ambito della cultura Cinese”*
- N°4: *“Le mappe linguistiche”*

Le curatrici

RINGRAZIAMENTI:

Questa guida alla programmazione è stata realizzata da

Robyn HUTCHINSON
Margaret LUCKIE
Jessica WILTSHIRE.

Le seguenti persone,

Anna BLAKENEY
Joan CONSTABLE
Enid EYLES
Sandra GOOGAN
Pam GROVER
Lucille de POORTER
Lesley SPINDLER and

Michelle STATHAKIS sono state coinvolte nel dibattito iniziale, nella programmazione e nella ricerca del materiale contenuto nel seguente testo. E' stato realizzato sia allo scopo di soddisfare le esigenze di molti insegnanti che di fungere da guida pratica alla programmazione dell'insegnamento della seconda lingua.

Eventuali commenti e suggerimenti inerenti il presente testo sono assolutamente graditi poichè l'approccio all'insegnamento di una lingua deve essere continuamente analizzato e potenziato.

INTRODUZIONE

1) COSA SI INTENDE PER APPROCCIO FUNZIONALE ALLE LINGUE?

L'approccio funzionale all'insegnamento delle lingue è in linea con le più attuali teorie psicolinguistiche sull'insegnamento della seconda lingua. Le lezioni si concentrano sul significato e sull'uso (funzioni) della lingua più che sulle sue strutture. Si noti come l'attenzione si sia spostata da una idea di "correttezza espressiva" ad una più pratica di "comunicazione del messaggio".

Coloro che si accingono ad apprendere una nuova lingua necessitano, sin dall'inizio, di familiarizzare con un certo numero di funzioni comunicative fondamentali al fine di capire e farsi capire sia nel contesto scolastico che in quello sociale. Queste funzioni includono:

- l'essere in grado di esprimere i propri voleri e le proprie necessità
- l'essere in grado di parlare di se stessi/e
- l'essere in grado di porre e rispondere a domande
- l'essere in grado di riferire cosa è accaduto.

L'approccio funzionale mira al potenziamento di queste competenze in situazioni reali ed a fornire al/la discente strumenti necessari quali lessico e frasi esemplificative.

2) CARATTERISTICHE DELL'APPROCCIO LINGUISTICO FUNZIONALE.

1. - Centrato su attività/esperienza: i/le bambini/e apprendono naturalmente ad usare la lingua poiché partecipano direttamente ad attività e a esperienze fatte in classe.
2. - Basato sulle necessità: le particolari funzioni di cui hanno bisogno i/le bambini/e nella vita di tutti i giorni sono quelle che vengono insegnate e messe in pratica in diverse situazioni "ricostruite" in classe (giochi di ruolo, racconti).
3. - Linguaggio ricettivo/produttivo: questo approccio segue la teoria secondo cui nell'apprendimento della lingua vi sia una distinzione fra la lingua che viene udita per prima e quella parlata. Molti/e scolari/e hanno un periodo ricettivo abbastanza lungo durante il quale i tentativi di

mettere insieme le varie parole sono minimi. Tutto ciò rientra nella norma e il/la discente trarrà vantaggio dall'udire costantemente la lingua di cui ha bisogno nel contesto, ed essendo altrettanto costantemente incoraggiato/a a parlare, vedrà aumentare la fiducia in sé stesso/a.

4. - Curriculum a spirale: questo tipo di insegnamento mostra una progressione di tipo spiraliforme più che una padronanza lineare di specifiche strutture linguistiche in un testo predeterminato.

3) APPROCCIO FUNZIONALE - COSA INSEGNAMO?

Le funzioni fondamentali per la comunicazione (es. far domande, descrivere, ecc. cfr. pag. 7) sono le stesse sia per un/a principiante che per chi è già più competente. I mutamenti e la progressione giacciono nella molteplicità e raffinatezza delle strutture linguistiche, nonché nei modi di esprimere una particolare funzione. Non appena la competenza del/la discente migliorerà, si renderanno necessarie ulteriori funzioni (es. suggerire, ecc.).

Valutazione: la valutazione di ogni scolaro/a è soggettiva ed informale, considera più la competenza linguistica generale (es. capacità di comunicare e comprendere) che la padronanza di specifiche strutture.

In sintesi, l'approccio funzionale all'insegnamento della lingua mira a fornire al/la bambino/a, nel minor tempo possibile, tutti quegli strumenti linguistici necessari di cui possa aver bisogno nelle situazioni di vita quotidiana, e a fargli/le capire come e quando usarli.



SEZIONE 1

PRINCIPALI AREE FUNZIONALI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA LINGUISTICA A LIVELLO INFANTILE/ELEMENTARE

Le seguenti aree funzionali, assieme alle strutture ed attività prescelte, sono state determinate in due modi:

L'osservazione dei/le bambini/e nel contesto classe ed in quello sociale ha rivelato il valore potenziale di un semplice elenco di elementi (“Aree funzionali”) inerenti la lingua dai quali l’insegnante potrebbe trarre ausilio per soddisfare l’ampia gamma di necessità linguistiche individuali in qualsiasi classe. (vedi elenco delle aree funzionali a pag. 7)

Alcuni gruppi di lavoro sull’approccio funzionale, organizzati in alcune zone di Sydney (Australia), hanno infatti evidenziato come queste aree funzionali siano non solo le più usate e necessarie ai bambini delle Elementari, ma anche quelle in cui si trovano maggiori difficoltà. Il lavoro svolto sia da singoli che da gruppi di insegnanti, allo scopo di realizzare una utile guida alla programmazione è stato incorporato in “Comunicare”.

Le pagine descrittive delle funzioni linguistiche (pagg. 8-21) non sono state intese come un programma da seguire pedissequamente, ma vogliono essere una lista dalla quale attingere, o alla quale aggiungere ulteriori elementi al fine di soddisfare le esigenze di bambini e bambine del I ciclo elementare. La pagina è strutturata in questo modo:

La colonna denominata “QUANDO IMPIEGARLE” dà consigli in merito alle occasioni più comuni nelle quali la specifica area funzionale è più probabile che si manifesti e può anche fungere da stimolo in situazioni di apprendimento spontaneo.

La colonna denominata “COSA IMPIEGARE” elenca semplicemente alcune delle più comuni situazioni da usare per esprimere di questa funzione. Tale lista non è da intendersi come assoluta, deve infatti essere modificata in relazione ai progressi di chi parla ed al contesto della situazione.

Alla stregua della precedente, la colonna denominata “COME IMPIEGARLE” indica solo alcuni dei modi utilizzabili per fare acquisire ai bambini la competenza espressiva relativa ad una specifica funzione linguistica.

SEZIONE 2

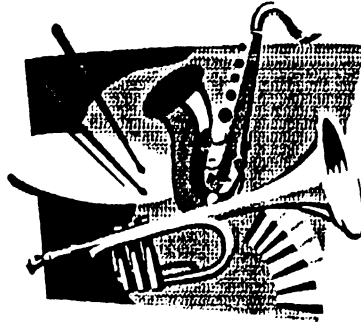
14 AREE DI FUNZIONI LINGUISTICHE.

<u>1. Dare e seguire istruzioni</u>	...pag. 8	8. <u>Suggerire</u>	...pag. 15
<u>2. Descrivere</u>	...pag. 9	9. <u>Essere/Non essere d'accordo</u>	...pag. 16
<u>3. Spiegare</u>	...pag. 10	10. <u>Interpretare</u>	...pag. 17
<u>4. Domandare</u>	...pag. 11	11. <u>Discutere</u>	...pag. 18
<u>5. Mettere in discussione</u>	...pag. 12	12. <u>Salutare/Congedarsi</u>	...pag. 19
<u>6. Raggruppare in categorie</u>	...pag. 13	13. <u>Ricevere e ringraziare</u>	...pag. 20
<u>7. Elencare</u>	...pag. 14	14. <u>Chiedere scusa</u>	...pag. 21

Funzione linguistica - DARE E SEGUIRE ISTRUZIONI

Enunciato della funzione: questa funzione coinvolge le capacità di comprensione, lo sviluppo di un pensiero sequenziale, un linguaggio posizionale e guidato. Condizione fondamentale affinché si verifichino queste premesse è la reciproca comprensione della lingua parlata dal/la bambino/a e dall'insegnante. Ai/le bambini/e dovrebbe essere concessa la possibilità sia di dare che di seguire suggerimenti. Tutte le attività muoveranno dalle più semplici alle più complesse.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Istruzioni alla classe (ordini, comandi)</p> <p>Posizione</p> <p>Linguaggio per il consumatore</p> <p>segnali etichette</p> <p>Seguire</p>	<p>Vieni qui. Mettilo via.</p> <p>dentro, sopra, sotto, là, fra, a destra, a sinistra.</p> <p>Volta a sinistra, fermati.</p> <p>Da prendere due o tre volte al giorno.</p> <p>Prendi due cartoncini. Taglia un dischetto di 12 cm.</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: filastrocche, giochi cantati, prendere messaggi.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u>: disegnare un simbolo. L'intera classe o un/a solo/a bambino/a dice all'altro come disegnare questo simbolo dando solamente istruzioni verbali (la figura va tenuta ben nascosta). - vedi anche gioco pag. seguente -</p> <p><u>Situazione 2</u>: Messaggi (autentici e giochi di ruolo)</p> <p>Porteresti il libretto bancario a _____ e le diresti che quello di Ugo non si trova?</p> <p>Dov'è la sua stanza?</p> <p>Di sotto, a sinistra. E' di fronte all'infermeria.</p> <p><u>Situazione 3</u>: il/la bambino/a mostra ad un altro come giocare. (Fate attenzione al linguaggio ed aiutate la classe ad impiegare i termini più efficaci ma nella minor misura possibile).</p>



“Descrivere e disegnare”

Livello: da quello principianti all'avanzato (dipende dalle immagini impiegate)

Giocatori: una persona che descrive ed un gruppo di disegnatori, oppure:
due piccole squadre, oppure:
a coppie

Principali argomenti linguistici: PRODUZIONE ORALE, PRODUZIONE GRAFICA, linguaggio descrittivo, posizione e collocazione degli oggetti rappresentati. Il tipo di lessico impiegato è strettamente collegato al tipo di immagine.

Istruzioni: il gruppo A ha una immagine che l'altro gruppo B non può vedere. A descrive l'immagine a B in modo che quest'ultimo possa fare un disegno il più simile possibile all'originale (di A). Le due immagini vengono poi messe a confronto alla fine del gioco per vedere quanto B si è avvicinato all'originale

Opzioni: 1) durante la rappresentazione grafica A può osservare B e correggere eventuali errori, oppure né A né B possono vedere l'uno l'immagine dell'altro. Si può aggiungere il fattore Tempo: dai 3 minuti in su per ogni disegno, in relazione alla complessità dello stesso ed alla precisione dei giocatori.

Materiali: immagini con oggetti facilmente rappresentabili o disegni geometrici. Carta e matite per B.

GIOCHI A TURNI CON I PIU' PICCOLI

SCEGLIERE UN GIOCO

- obiettivo del gioco: lessico specifico
- gioco come apprendimento
- ruolo dei partecipanti
- potenziale atto a permettere l'espressione verbale
- contenuti e padronanza culturale



FARE ED ORGANIZZARE UN GIOCO

- scegliere un gruppo
- spiegare le regole
- definire il ruolo dei partecipanti
- fare collegamenti con ciò che si è appreso in precedenza
- escogitare nuove idee



AZIONE SUPPLEMENTARE

- fare altri giochi
- giocare assieme ai compagni senza l'insegnante
- creare giochi
- fare collegamenti con altri obiettivi d'apprendimento

Funzione linguistica - DESCRIVERE

Enunciato della funzione: questa funzione serve a dare informazioni reali su persone, avvenimenti, azioni e luoghi. E' un modo di aggiungere informazioni durante la classificazione e l'identificazione.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
Parlare di: oggetti avvenimenti sensazioni azioni paragoni posizione persone/età abitudini aspetto carattere	E' / lui è carino grande rosso disgustoso pesante ecc. E' stato noioso/divertente. Sono felice/E' affamata. Camminava lentamente/sbadiglia E' grande/più grande di.../il più grande. Vicino/lontano. Mangia la pasta Lei è attraente/Lui è giovane. Simpatica/nervoso	<p><u>Attività fondamentali</u>: parlare delle attività dei bambini, mimi; linguaggio matematico: colore, misura, forma ecc.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u>: raccontare in maniera semplificata la storia de "Il gatto con gli stivali". E' più grande di me. E' il gatto più grande. Il gigante era veramente mostruoso.</p> <p><u>Questa attività può essere svolta anche con la favola "Il cappellaio e le scimmie" (vedi Appendice a pag. 33).</u></p> <p><u>Situazione 2</u>: gioco del/la poliziotto/a. Il/la bambino/a si perde, la mamma deve descrivere il/la bambino/a al/la poliziotto/a (compresi i vestiti, il colore dei capelli, la fisionomia ecc.).</p> <p><u>Situazione 3</u>: disegnare dei simboli. Disegna un cerchio in mezzo alla pagina. Metti un piccolo triangolo sotto al cerchio. Disegna un quadrato nel triangolo.</p>

Funzione linguistica - SPIEGARE

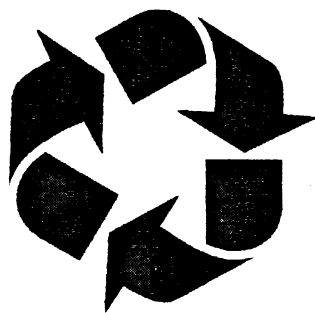
Enunciato della funzione: questa funzione include ulteriori funzioni come, ad esempio, descrivere, dare istruzioni, informare, far le cose in successione ecc. I modelli sono generalmente correlati alle domande **COME**, **QUANDO**, **COSA**, **DOVE**, **CHI** e **PERCHE'**.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Spiegare: come fare qualcosa</p> <p>dove è qualcuno/qualcosa (indicazione)</p> <p>come raggiungere un luogo/ qualcosa</p> <p>perchè hai fatto una certa cosa perchè è accaduto qualcosa (motivi)</p>	<p>Inizialmente fai</p> <p>Poi</p> <p>In ultimo</p> <p>E' vicino/dietro/dietro l'angolo</p> <p>E' vicino/dietro/dietro l'angolo</p> <p>L'ho fatto perchè</p> <p>E' accaduto perchè</p> <p>E' accaduto, così io</p> <p>Perchè hai colpito quel ragazzo?</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: educazione artistica, giochi di ruolo, situazioni difficili, libro dei percorsi.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u>: come realizzare una rana di cartone.</p> <p><u>Percorso logico</u>: trovare il materiale ed un campione, ritagliarla, incollarla ecc.</p> <p><u>Situazione 2</u>: notizie su "Cosa ho fatto durante le vacanze?".</p> <p><u>Da espandere per indicare il concetto di tempo</u> (ieri, la scorsa settimana, un anno fa, ecc.).</p> <p><u>Situazione 3</u>: Dove vivo. Spiegare come si va da casa a scuola, dare punti di riferimento.</p>

Funzione linguistica - DOMANDARE

Enunciato della funzione: questa funzione fa riferimento al domandare informazioni specifiche, permessi, cose volute o necessarie. Si estende attraverso le tecniche interrogative che comprendono il ragionamento, la deduzione ecc.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Chiedere:</p> <p>un permesso</p> <p>informazioni</p> <p>cose</p>	<p>Posso/potrei avere?</p> <p>Hai?</p> <p>Posso andare/fare.....?</p> <p>A cosa assomiglia?</p> <p>Dov'è?</p> <p>Quando hai?</p> <p>Ti spiace se?</p> <p style="text-align: right;"><u>Risposte</u></p> <p>No, per nulla.</p> <p>Certamente/No di sicuro.</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: giochi di ruolo, marionette.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u>: chiedere il permesso per andare a prendere una merendina.</p> <p>Bambino/a: "Posso andare a prendere una merendina?"</p> <p>Insegnante: "No fino a quando non avrai finito di pranzare". (l'insegnante varierà le risposte per contemplarne anche di positive)</p> <p><u>Situazione 2</u>: gioco del detective.</p> <p><i>Da un gruppo di oggetti simili fra di loro e noti alla classe (che abbiano la stessa forma/dimensione/colore, almeno a due a due) un/a bambino/a ne sceglie uno e lo tiene nascosto. Gli/le altri/e gli/le rivolgono domande che abbiano come risposta SI' - NO. Chi crede di avere accumulato le informazioni necessarie trae le proprie conclusioni sul tipo/forma/colore/numero dell'oggetto misterioso.</i></p> <p>cfr. anche giochi pagg. seguenti (fare riferimento a situazioni reali)</p>



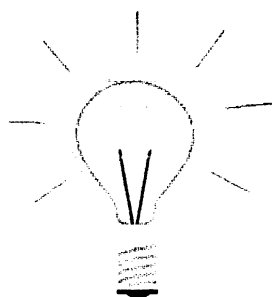
“FAMIGLIA”

Livello: dai principianti a quello intermedio
Giocatori: piccoli gruppi di 4 persone
Tempo: 10 minuti per mano
Luogo: in classe

Principali argomenti linguistici: PRODUZIONE ORALE, ESERCIZI PER LA MEMORIZZAZIONE. “Hai?” “Posso avere il/la per favore?” “Ce l’ho.” “Non ce l’ho.”

Istruzioni: si danno le carte ai giocatori, usando carte che contengano famiglie di quattro (es. carte da poker, briscola). Compito dei giocatori è quello di mettere assieme il maggior numero possibile di “famiglie” complete (es. quattro due, quattro otto, quattro tre). Per giocare bisogna chiedere a turno, agli altri giocatori se sono in possesso di una determinata carta. Se la risposta è “Sì” colui che ha chiesto la carta se la prende e mantiene il turno, se la risposta è “No” il giocatore perde il suo turno (i giocatori devono essere sinceri). Quando un giocatore rimane senza carte viene escluso dal gioco. Vince colui che raccoglie il maggior numero di famiglie.

Materiali: un mazzo di carte da poker o briscola o, meglio ancora, il mazzo di carte tipico per questo gioco che ha come carte serie di frutti, ortaggi, bevande ecc. Per aiutare i principianti è utile usare una lista contenente suggerimenti su come formulare domande e risposte.



“BINGO”

UN GIOCO PER CLASSI NUMEROSE

Livello: dai principianti a quello intermedio

Età: sia per bambini che per adulti

Giocatori: una persona che chiama i numeri ed un numero qualsiasi di giocatori

Tempo: dai 5 minuti in su, dipende dal numero di cartelle di chi chiama i numeri

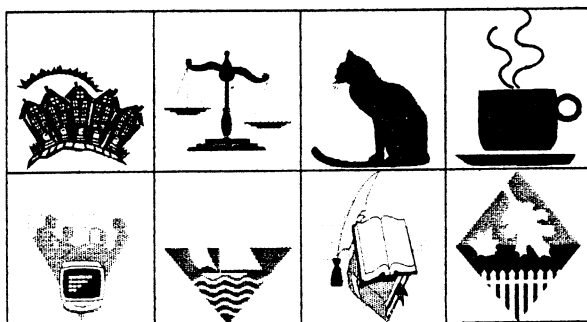
Principali argomenti: ABILITA' UDITIVA in generale. Alcune versioni richiedono ai giocatori di fare anche trasformazioni grammaticali, dipende dal tipo di *Bingo* che si vuole giocare (vedi Opzioni).

Istruzioni: ogni giocatore possiede una cartella divisa in varie caselline, ognuna di esse contiene una parola, un numero o una figura, dipende dalla versione scelta, ma le cartelle sono sempre una diversa dall'altra. Chi tiene il mazzo chiama le parole o i numeri che appaiono sulle carte solo una volta, e se il giocatore si ritrova nella propria cartella la parola od il numero chiamato, deve coprirlo. Chi per primo copre tutte le caselline della propria cartella grida “Bingo!” e vince la mano.

Opzioni: il contenuto delle cartelle può essere ad es. lessicale, con forme verbali, numeri, ecc. Si può giocare a Bingo sotto varie forme es. Nel “Bingo dei contrari” il giocatore deve possedere parole/immagini opposte a quelle chiamate.

Materiali: un mazzo di carte specifico per il *Bingo* più una lista dei termini che devono essere chiamati, oppure gli stessi nomi/numeri/figure possono venire riprodotti su piccole carte che il mazziere sceglierà casualmente una alla volta.

Esempi di cartelle:



Bingo con immagini

3/4	9/10	105	5
2/3	45%	77	9

Bingo con riconoscimento numerico

Ricordiamoci che

- ◆ I giochi e le attività ludiche a scuola non sono fini a se stesse, ma devono contribuire a raggiungere gli obiettivi del programma, rendendo divertenti le ripetizioni dei contenuti delle lezioni.
- ◆ Giochi e attività devono avere un obiettivo e uno scopo preciso e occorre renderlo chiaro ai bambini.
- ◆ I giochi devono essere strettamente collegati all'obiettivo o contenuto specifico che è già stato introdotto nella lezione.
- ◆ Le regole del gioco o dell'attività devono essere spiegate con poche e semplici parole, che è anche bene scrivere sulla lavagna.
- ◆ Giochi e attività devono coinvolgere in attività di concetto tutti i partecipanti.
- ◆ E' bene dedicare del tempo ad attività di questo genere con la classe, in modo che l'alunno/a acquisisca la capacità di lavorare autonomamente.
- ◆ Per favorire l'apprendimento dell'Italiano, bisogna controllare la correttezza del proprio modo di esprimersi durante la spiegazione e l'effettuazione del gioco.
- ◆ Anche se creato "artigianalmente", il materiale per i giochi deve essere coloratissimo e invitante.



Funzione linguistica - METTERE IN DISCUSSIONE

Enunciato della funzione: questa funzione si collega a quella del rispondere che implica ragionare, dedurre, indagare ed interrogare. Si concentra sulle ragioni che sottendono ad un'azione più che alla realizzazione di un desiderio o necessità (vedi funzione DOMANDARE).

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>motivi</p> <p>spiegazione</p> <p>eliminare i fatti secondari</p> <p>giungere ad una conclusione logica</p>	<p>Perchè l'hai fatto?</p> <p>Quando è successo?</p> <p>Cosa è successo?</p> <p>Puoi dirmi il perchè?</p> <p>E' stato un incidente?</p> <p>Chi è stato coinvolto?</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: giochi di ruolo, marionette, racconti con la morale. (cfr. pagg. 35-37)</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u>: Cosa è successo? Questa tazza si è rotta. E' caduta dal tavolo perchè il fratellino ha tirato la tovaglia.</p> <p><u>Situazione 2</u>: "Caccia al ditale nascosto". E' vicino all'orologio? No, non lo è. E' sul tavolo? Sì.</p> <p>E' nella tazza sul tavolo? No. E' sotto il piattino? Sì.</p> <p><u>Situazione 3</u>: al telefono. Pronto? Pronto, sei tu Fatima? Sì, come stai? Bene e tu? Anch'io. Cosa hai fatto?</p>

Funzione linguistica - RAGGRUPPARE IN CATEGORIE

Enunciato della funzione: questa funzione è sostanzialmente un'area mirata allo sviluppo concettuale mediante le funzioni linguistiche della classificazione, selezione, paragone, identificazione e generalizzazione.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Selezionare gli oggetti</p> <p>Raggrupparli</p> <p>Creare delle serie</p> <p>Fare generalizzazioni</p> <p>Fare paragoni</p>	<p>E' un</p> <p>Quello è</p> <p>Sono uguali a</p> <p>Il racconto/l'immagine riguarda</p> <p>Tutti questi</p> <p>Questi ma quelli quasi gli stessi.</p> <p>E' diverso perchè</p> <p>Va assieme a perchè</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: classificazione, attività di selezione inerenti oggetti quotidiani, disegni, raccolta di cose naturali durante le escursioni, ecc.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u>: selezione delle cose trovate su un cespuglio: cammina - è vivo/a - è morto/a - è naturale - è costruito, ecc.</p> <p><u>Situazione 2</u>: negozio all'interno della classe - selezione degli oggetti ed esposizione su scaffali per dimensione, tipo di prodotto, uso, prezzo, ecc.</p>

Funzione linguistica - ELENCCARE

Enunciato della funzione: questa funzione comprende il raccontare, interpretare, mettere in sequenza ed ordinare, descrivere e spiegare. Solitamente vengono impiegate le strutture del tempo passato. Questa abilità linguistica verrà potenziata da un'ampia gamma di espressioni scritte ed orali su esperienze vissute, fiabe raccontate, ecc.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Raccontare una favola</p> <p>Parlare di un'esperienza vissuta</p> <p>Ordinare i fatti</p> <p>Riferire cose dette</p>	<p>Un giorno</p> <p>Ti ricordi quando noi</p> <p>Ha detto che</p> <p>Ieri/la scorsa settimana sono andato/a</p> <p>Dapprima</p> <p>Poi</p> <p>Ti ricordi quando noi</p> <p>Quando</p> <p>Ti ricordi</p> <p>?</p> <p>Uso dei connettori per ottenere frasi più ampie:</p> <p>prima</p> <p>dopo</p> <p>come se</p> <p>da ecc....</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: oggetti relativi alle novità dei bambini, interviste, racconti, giochi di memoria, fatti ed esperienze.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : notizie con indicatore temporale es. Ieri sera siamo andati al Ristorante Cinese. Abbiamo mangiato</p> <p>C'è stato un terremoto in Cile. E' arrivata una nuova compagna da...</p> <p><u>Situazione 2</u> : raccontare nuovamente una favola conosciuta - corretta sequenza degli avvenimenti e descrizione dei personaggi. (vedi anche favola pag. 33)</p> <p><u>Situazione 3</u>: esporre la dinamica di un incidente o di una escursione alla classe - ordine cronologico degli avvenimenti, concentrazione sui dettagli importanti (più che su quelli futuri) - procedere ad una conclusione logica.</p>



“SONO STATO A FARE SPESE”

Livello: dal medio all'avanzato

Età: sia per bambini che per adulti

Giocatori: a coppie, oppure: in piccole squadre.

Luogo: in classe

Principali argomenti linguistici: PRODUZIONE ORALE , MEMORIZZAZIONE. “Sono stato...”, “Ho comprato”... Il lessico viene introdotto da colui che gioca.

Istruzioni: i giocatori parlano a turno. Il primo giocatore inizia a dire “Sono stato a fare spese ed ho comprato ...”. Il secondo ripete la frase ma aggiunge una parola. Si prosegue così fino a quando l'elenco viene ad essere sempre più lungo. Il giocatore che sbaglia un parola della lista viene eliminato. Se si è già a coppie, si inizia il gioco; se invece i giocatori sono 3 o più, quello che segue inizia poi una nuova lista ed il gioco prosegue fino a quando rimane un solo giocatore

Opzioni: 1) si può porre un limite agli oggetti da includere nella lista e, ad esempio, procedere ad un raggruppamento per genere: cibi, abbigliamento, cose di fantasia. 2) Tempo: 5-10 minuti per mano.

Materiali: nessuno.

Funzione linguistica - SUGGERIRE

Enunciato della funzione: questa funzione serve a dare indicazioni ed ordini. I/le bambini/e hanno bisogno di rendersi conto che, effettivamente, l'idea suggerita è spesso un ordine. Spiegare il ruolo fondamentale svolto dal tono di voce, non solo dal contenuto verbale.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Dare ordini</p> <p>Chiedere</p> <p>suggerire consigliare esigere implorare</p> <p>Dare alternative</p>	<p>Andiamo?</p> <p>Andiamo!</p> <p>Perchè non?</p> <p>Credo che dovresti</p> <p>Ti spiace se?</p> <p>Che ne pensi di?</p> <p>Perchè non?</p> <p>Vorresti?</p> <p>Ti piacerebbe?</p> <p>Pensi che?</p> <p>Cosa ne pensi se noi?</p> <p>Se io fossi in te</p> <p>Potremmo?</p> <p>Perchè non provare?</p> <p>Suggerirei di</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: giochi di ruolo, vari comandi/situazioni in cui si danno (e si ricevono) consigli.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : l'insegnante all'allievo/a in merito al disegno - "Perchè non mettere un po' di rosso qui?"</p> <p>"Cosa ne pensi di mettere un albero vicino alla recinzione?"</p> <p><u>Situazione 2</u> : la madre al/la bambino/a per indirizzare il suo comportamento - "Mettiamo via il pallone e leggiamo una favola?"</p> <p><u>Situazione 3</u> : da bambino/a a bambino/a per cambiare il gioco in corso - "Giochiamo a calcio anzichè a" "E se giocassimo a calcio adesso?"</p> <p><u>Situazione 4</u> : il/la bambino/a all'insegnante suggerisce di cambiare un'attività - "Potremmo sentire una favola adesso?"</p>

Funzione linguistica - ESSERE / NON ESSERE D'ACCORDO

Enunciato della funzione: questa funzione è fondamentale per numerose interazioni quotidiane sia sociali che in classe. I/le bambini/e hanno bisogno di imparare risposte appropriate fra i/le compagni/e e con gli adulti in relazione alle diverse situazioni. Bisogna dare la giusta importanza alle forme non verbali di comunicazione (spesso diverse da cultura a cultura), anche se i/le bambini/e hanno bisogno di essere incoraggiati/e a parlare il più possibile.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Confermare</p> <p>Discutere</p> <p>Negare</p> <p>Contrattare</p>	<p>Le risposte sono determinate in base ai suggerimenti dati.</p> <p>Sì, posso. No, non posso.</p> <p>Sono d'accordo. No, perchè.....</p> <p>Vorrei..... No, non sono d'accordo.</p> <p>Bene. Non mi sembra il caso.</p> <p>O.K. Non voglio.</p> <p>Sarà perfetto. Non ci penso nemmeno.</p> <p>Sicuramente. Non mi pare una buona idea..</p> <p>Va bene. E' impossibile.</p> <p>Credo di sì. E' errato.</p> <p>Non vorrei..... Non credo.</p> <p>Sono certo..... Non lo farei perchè</p> <p>Non sono sicuro.</p> <p>Forse.</p> <p>Vedremo.</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: giochi di ruolo, marionette, favole, "libri gioco", situazioni educative.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : Linguaggio specifico. Poi cosa succede?</p> <p>Pensi che questa illustrazione vada qui? Sei d'accordo? Sei sicuro/a?</p> <p><u>Situazione 2</u> : "Libri gioco". Nell'illustrazione 3 bambini/e trovano una banconota sul loro percorso. Cosa si fa?</p> <p>Lada dice di prenderla. Non sono d'accordo. Possiamo..... Forse dovremmo.....</p>

Funzione linguistica - INTERPRETARE

Enunciato della funzione: questa funzione implica il coinvolgimento di una certa gamma di concetti e funzioni linguistiche che includono la risoluzione di problemi, il riordino delle informazioni, l'esprimere opinioni e dare suggerimenti. I/le bambini/e vengono incoraggiati a dare interpretazioni individuali e ad esprimerle verbalmente.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Pianificare</p> <p>Fare previsioni</p> <p>Classificare</p> <p>Generalizzare</p> <p>Dare anticipazioni</p> <p>Risolvere i problemi</p> <p>Ragionare (causa-effetto)</p>	<p>Bene, facciamo.....Ti va di.....</p> <p>Se noi.... poi.....accadrà che.....</p> <p>Probabilmente succederà.....</p> <p>Non appartiene al gruppo perché.....</p> <p>La maggior parte delle persone.....</p> <p>Pensi che.....?</p> <p>Non va bene, per cui Ci conviene.....</p> <p>Forse.....</p> <p>E' per cui io</p> <p>E se.....?</p> <p>Proviamo a</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: raccontare favole, completare un racconto, esperimenti scientifici, riassumere un racconto o un fatto (scritto-orale), giochi di ruolo, risolvere i problemi.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : Narrare un racconto. Sequenza di carte illustrate. Le carte devono essere riordinate in ordine logico. Il/la bambino/a narra il suo racconto. I/le bambini/e discutono su cosa poteva precedere o seguire la storia narrata.</p> <p><u>Situazione 2</u> : Cosa faresti se?</p> <p>- qualcuno buttasse il pallone fuori dalla finestra</p> <p>- uno/a sconosciuto/a si presentasse alla porta</p> <p>- rimanesse chiuso/a fuori di casa</p> <p><u>Situazione 3</u> : Esperimenti scientifici.</p> <p>es. accendere una candela e vedere cosa accade con/senza aria, uso della cartina tornasole.</p>

Funzione linguistica - DISCUTERE

Enunciato della funzione: la discussione nasce da una domanda o da una affermazione fatta e si cerca una risposta. La funzione linguistica della discussione coinvolge altre funzioni fra le quali - essere/non essere d'accordo, l'esprimere opinioni e dare spiegazioni. I/le bambini/e dovrebbero avere la possibilità sia di partecipare a discussioni guidate e non, che di condurre la situazione.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Prendere decisioni</p> <p>Fare delle scelte</p> <p>Esprimere un parere</p> <p>Essere/Non essere d'accordo</p>	<p><u>Introdurre il discorso</u></p> <p>Cosa ne pensi di?</p> <p>E se.....?</p> <p>Bene, se io.... allora.....</p> <p>Sei d'accordo/Ti piace.....?</p> <p>Penso che.....</p> <p><u>Risposte</u></p> <p>Penso che/non penso che.....</p> <p>Credo anch'io.</p> <p>Non ci penso nemmeno.....perchè.....</p> <p>Va bene/certamente.</p> <p>Non sono d'accordo.</p> <p>No.....facciamo.....</p> <p>Va bene.....perchè non.....</p>	<p>Attività fondamentali: pianificazione dell'attività di gruppo, discutere in merito ad un disegno/un racconto, parlare di fatti, aspetti della vita di ognuno/a, delle ragioni di certe scelte ed azioni intraprese.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : Programmazione di un'escursione. In piccoli gruppi discutere su - dove, chi, perchè, quando, come, costi, ulteriore discussione e consenso.</p> <p><u>Situazione 2</u> : Scegliere un vestito per una festa. Parlare del tipo di festa e dell'abito adatto all'occasione.</p> <p><u>Situazione 3</u> : "Libro gioco". Far domande e stimolare le risposte.</p> <p><u>Obiettivo</u> : quali colori, forme, modelli. Quante persone, ecc.</p> <p><u>Riflessione</u> : Cosa fanno? Che sensazioni provi? Cosa dicono?</p> <p><u>Interpretazione</u> : Di recente dove hai già visto questa situazione?</p>

Funzione linguistica - SALUTARE/CONGEDARSI

Enunciato della funzione: questa funzione si riferisce a situazioni sociali di comunicazione. E' necessario fare attenzione nel vedere che i/le bambini/e possano rispondere in modo consono ad un saluto fra compagni/e, bambino/a-adulto (amico/a od estraneo/a) - (registro linguistico). Gran parte di questo linguaggio verrà imparata casualmente, tuttavia sarà necessario dare ai/le bambini/e l'opportunità di esercitarsi su svariate risposte.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Incontrare: - amici/che - persone estranee</p> <p>Presentarsi</p> <p>Congedarsi</p>	<p><u>Salutare</u> Salve. Ciao. Buongiorno/buon pomeriggio/buona sera. Come va? Questa è mia (madre). Vorrei farle conoscere.....</p> <p><u>Risposte</u> Sto bene./Grazie. Ciao. Lieta di conoscerla.</p> <p><u>Congedarsi</u> Arrivederci/Buon pomeriggio. Ciao. A presto.</p>	<p><u>Attività fondamentali</u>: Vita di classe, canzoni, marionette, persone estranee in visita alla classe. Alcuni esempi: <u>Situazione 1</u> : Salutare - il/la bambino/a all'insegnante fuori dal contesto scolastico. Bambina: Salve Signora Coratella. Insegnante: Ciao Stefania come stai? Bambina: Bene, grazie. Poi l'insegnante inizia una conversazione generica con la bambina. <u>Situazione 2</u> : Presentare - un/a amico/a alla mamma, poi la mamma all'insegnante. Bambino: Mamma, questa è Guiping. E' in classe con me. Mamma: Ciao Guiping. Guiping: Salve Signora Reggi. Bambina: Mamma, ti presento la Signora Coratella, la mia insegnante. Signora Coratella, questa è mia madre, la signora Zheng (pr. Ceng). <u>Situazione 3</u> : Congedarsi - la Direttrice al bambino. Direttrice: Buon pomeriggio Mario. Bambino: Buon pomeriggio, arrivederci Signora Maio.</p>

Funzione linguistica - RICEVERE E RINGRAZIARE

Enunciato della funzione: la funzione è di tipo sociale ed è molto importante fare attenzione al registro (es. da bambino/a a bambino/a, da bambino/a a persona adulta, amica, estranea) sia in un contesto formale, che informale. I/le bambini/e dovrebbero essere aiutati a rispondere ad offerte sia in maniera affermativa che negativa.

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Per cose offerte o date.</p> <p>Per servizi resi.</p> <p>Rispondere a complimenti.</p> <p>Esprimere gratitudine.</p>	<p><u>Contesto positivo</u></p> <p>Grazie Fehmi.</p> <p>Stefano, molte grazie per.....</p> <p>Grazie mille.....</p> <p>Grazie.....(e sorridere)</p> <p>E' veramente troppo da parte tua.....</p> <p>Non dirlo nemmeno.</p> <p>E' stato molto carino da parte tua.....</p> <p>Oh, non so come ringraziarti</p> <p><u>Contesto negativo</u></p> <p>No grazie, non fa nulla.</p> <p>Mi piacerebbe ma.....</p> <p>Ti spiace se non.....</p> <p>Era ottimo, ma basta così.</p> <p>Grazie, ho mangiato a sufficienza....</p>	<p><u>Attività fondamentali</u> : giochi di ruolo, feste, shopping, feste per genitori o amici, teatrino.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : giochi di ruolo - festa di compleanno.</p> <p>Il bambino ringrazia gli ospiti per i regali. Si offrono e ricevono cibi e bevande. Il bambino ringrazia i padroni di casa per la festa.</p> <p><u>Situazione 2</u> : Accettare complimenti.</p> <p>Un bel vestito -</p> <p>Che bel vestito!</p> <p>Grazie Maria, l'ha fatto mia madre.</p> <p>Un lavoro fatto bene -</p> <p>Che bel lavoro!</p> <p>Grazie Signora Coratella.</p> <p><u>Situazione 3</u> : Restituire un maglione che era andato perduto.</p> <p>Mario, ho trovato questo maglione, è tuo?</p> <p>Oh sì, grazie mille Hamid.</p>

Funzione linguistica - CHIEDERE SCUSA

Enunciato della funzione: la funzione è di tipo sociale ed è molto importante fare attenzione al registro (es. da bambino a bambino, da bambino ad adulto, amico, estraneo).

QUANDO IMPIEGARLA	COSA IMPIEGARE	COME IMPIEGARLA
<p>Interruzione</p> <p>Sbaglio</p> <p>Per una azione</p> <p>Non essere d'accordo</p> <p>Caso fortuito</p>	<p><u>Introdurre il discorso</u></p> <p>(pausa)... Scusami.</p> <p>Mi scuso del ritardo.</p> <p>Non volevo.....</p> <p>Mi spiace, ma</p> <p>Sono così dispiaciuto/a.</p> <p><u>Risposte</u></p> <p>Va bene. O.K.</p> <p>Non preoccuparti...andrà bene.</p> <p>Non preoccuparti, mica l'hai fatto apposta .</p>	<p><u>Attività fondamentali</u> : giochi di ruolo, attività al campo giochi, avvenimenti casuali.</p> <p>Alcuni esempi:</p> <p><u>Situazione 1</u> : un/a bambino/a getta a terra un'altro/a. Mi hai spinto! Non volevo, mi spiace. Stai bene?</p> <p>(l'insegnante provvederà a proseguire la simulazione verso nuove situazioni).</p> <p><u>Situazione 2</u> : un/a bambino/a butta acqua sul disegno di un altro/a.</p> <p>L'insegnante fa notare cosa c'è di sbagliato. A. Maestra, mi ha bagnato il disegno. B. Non è vero, si è rovesciata. A. (mette in disordine il lavoro di B.) B. Guarda cosa hai fatto! Maestra...</p>

SEZIONE 3

Alcune attività scelte da impiegare con un approccio funzionale all'apprendimento linguistico.

Le seguenti attività ed alcune delle funzioni linguistiche correlate sono intese come fonte ulteriore da cui gli/le insegnanti possono rapidamente riconoscere le funzioni linguistiche coinvolte nelle svariate attività quotidiane che avvengono in classe. La maggior parte delle attività o delle esperienze sono concepite per prendere a modello situazioni di vita reale. Il linguaggio dovrebbe essere sempre quello dei/le bambini/e, guidati/e e stimolati/e dall'insegnante (o genitore, o altro/a bambino/a) e l'apprendimento sembrerà spesso spontaneo, sebbene vari esercizi sovente si manifesteranno sottoforma di domande o risposte.

Ai/le bambini/e dovrebbe essere data la più ampia possibilità di "favorare" liberamente con gli aspetti della lingua di cui hanno più bisogno, in un contesto guidato e controllato. Seguono alcuni contesti in cui poter realizzare quanto detto, e le attività sembrano ricadere in 4 raggruppamenti principali:

1. Giochi di ruolo, simulazione, marionette.
2. Dialogo su un particolare argomento.
3. Memorizzazione.
4. Sperimentazione.

Si noterà che, qualsiasi attività l'insegnante o i/le bambini/e scelgano, vi saranno solitamente alcune aree di funzione linguistica che verranno automaticamente messe in pratica. Il reale contenuto grammaticale ed il livello di difficoltà della lingua verranno controllati dall'età e dal livello degli alunni/e. L'osservazione e la partecipazione guideranno l'insegnante sensibile circa che cosa sviluppare della lingua e quando farlo.

Attività di gruppo 2 - PARLARE DI UN ARGOMENTO.

Alcune applicazioni: Intera classe / gruppi / coppie di discussione
Dibattito

Tecniche di intervista

Pratica di modelli linguistici particolarmente legati al discutere, domandare/chiedere

Imparare i comportamenti linguistici sociali

Principali funzioni ed abilità correlate:

descrivere	essere/non essere d'accordo
porre domande	immaginare
rispondere	dividere in categorie
interrompere	generalizzare
spiegare	mettere in sequenza
elencare	ipotizzare

Alcuni esempi di attività: - discussione e pianificazione di un avvenimento, attività, escursione, ecc.
figura nascosta
disegnare simboli

Linguaggio da apprendere: - classificazione (estesa alla realtà)

- chiedere ed eliminare (estesa alla realtà)

figure/mostrare e dire
films/diapositive
dibattito in classe/quotidiani/riviste

fare foto - album fotografie
osservazione e discussione - macchinari, fabbrica, natura
attività artigianale

Attività di gruppo 3 - MEMORIZZAZIONE.

Alcune applicazioni: Espressione scritta ed orale

Fatti e immaginazione

Attività quotidiane

Fatti d'attualità

Avvenimenti della collettività

Gli amici e la famiglia

Principali funzioni ed abilità correlate:

descrivere

elencare

mettere in sequenza

mettere in discussione

riportare fatti

dare ordini

spiegare

dire

Alcuni esempi di attività:

racconto in circolo

ora delle notizie (incluse le domande dei/le bambini/e)

interviste ai /lle compagni/e, membri della comunità

racconti registrati

registrazione di racconti

realizzazione di diapositive/attività di classe

racconti etnici

racconti murali

referire il racconto letto

linguaggio per l'apprendimento - narrare racconti (applicazione del /la bimbo/a)

ri-raccontare/recitare racconti conosciuti

realizzare notiziari televisivi.

preparare e recitare commedie.

Attività di gruppo 4 - SPERIMENTARE

Alcune applicazioni:

visite a case, comunità e luoghi di interesse culturale.
partecipare alle attività domestiche es. cucinare, cucire, costruire.
creare, realizzare es. artigianato, arte, musica, teatro, danza, cucina, modellismo, realizzazione di video ecc.

Principali funzioni ed abilità correlate:

spiegare	chiedere
descrivere	dire
seguire indicazioni	discutere
linguaggio sociale	

N.B. L'intera gamma di funzioni linguistiche sarà osservata nelle esperienze di vita reale.

Alcuni esempi di attività:

visite in gruppo a case di bambini/e
visite a luoghi di lavoro, comunità
esperienze: cucina, artigianato, danza, teatro, scienze naturali ecc.
partecipazione del /la genitore/trice
giardinaggio
avvenimenti etnici

Il massimo beneficio potrà essere tratto da queste esperienze qualora esse avvengano in piccoli gruppi. Ai genitori spetta quindi un ruolo fondamentale. Durante tali esperienze ogni sforzo deve esser fatto affinché il/la bambino esprima a parole una o più delle funzioni linguistiche sopra menzionate.

N.B.

SEZIONE 4

Alcuni modelli di programmazione di un approccio funzionale all'insegnamento delle lingue.

I seguenti modelli mostrano in quale maniera l'approccio funzionale all'insegnamento delle lingue possa essere programmato all'interno del curriculum. Essi sono stati raggruppati per fungere da guida allo sviluppo di un programma individuale da parte dell'insegnante che sia confacente al suo gruppo di studenti/esse. I modelli non sono da intendersi in nessun modo come normativa.

I programmi inclusi sono:

- Programma di Sviluppo della Percezione Visiva alla Scuola Materna
- Programma di Apprendimento della Seconda Lingua alla Scuola Materna
- Programma di Studi Sociali per la Scuola Elementare
- Programma di Matematica per la Scuola Elementare
- “Il Volume” nel Programma di Matematica della Scuola Elementare

PROGRAMMA DI SVILUPPO DELLA PERCEZIONE VISIVA ALLA SCUOLA MATERNA

FUNZIONI LINGUISTICHE
Descrizione
Spiegazione
Classificazione
Identificazione



espresse attraverso



MODELLI LINGUISTICI
Questo/a è un/a
E' una
Quello/a è
Quello/a vicino/a a
Quello/a sul tavolo.....
Vedo.....
Ha e



usando



LESSICO
colore
misura
dimensione
parole

ATTIVITA'

- osservare e descrivere in modo preciso: oggetti in classe, in cortile, animali, uccelli, insetti, auto, autocarri, altri veicoli, case ed edifici.
- imparare ed identificare: forme, colori, misura (grande/piccolo, alto/basso), dimensione (esile, grasso, rotondo).
- osservare un disegno: notare e descriverne i dettagli.
- vedere e contare: gambe di una sedia, dita della mano, ruote di una macchina.

PROGRAMMA DI APPRENDIMENTO DELLA SECONDA LINGUA ALLA SCUOLA MATERNA

FUNZIONE LINGUISTICA	PARTICOLARMENTE USATA QUANDO:	PER OTTENERE I SEGUENTI OBIETTIVI:
<p>Dare e seguire istruzioni (include altre funzioni linguistiche quali: dare ordini, suggerimenti, chiedere).</p>	<p>Si segue la parola detta si usano vocaboli operativi si usa contemporaneamente il linguaggio non verbale (mimica con movimenti del corpo) si agisce e si seguono le indicazioni della classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - comprensione delle direttive dell'insegnante - rispondere a domande - seguire una semplice conversazione - usare preposizioni e proposizioni correttamente ed in un ampio numero di contesti - parlare dei movimenti degli arti, dei movimenti che può fare il corpo - conoscenza del vocabolario inerente un certo argomento

IMPIEGO DI ALCUNE STRUTTURE LINGUISTICHE	COINVOLGIMENTO IN TUTTE / ALCUNE DELLE SEGUENTI ATTIVITA'
<p><u>Imperativi</u> : In piedi! - Vieni qui! - In fila! Smettetela, non fatelo! <u>In riferimento a posizioni</u>: E' in fondo a destra/la/sul tavolo. E' sopra/sotto. <u>In riferimento ai consumatori</u> : Vietato Fumare. (linguaggio tipico delle etichette)</p>	<p>Giochi guidati (oralmente o con l'ausilio della cassetta). Caccia al Tesoro. Giochi cantati (es. Karaoke). Filastrocche. Illustrazioni animate. Proiezioni di video. Dove si trova? Gatto e topo. Attività manuali. Giochi che implicano paragoni</p>

PROGRAMMA DI STUDI SOCIALI PER LA SCUOLA ELEMENTARE

TEMA	FUNZIONE LINGUISTICA	PRODUZIONE ORALE	LESSICO	ATTIVITA'	PRODUZIONE SCRITTA
L' Italia* Osservazioni preliminari	Descrizione (luoghi) Classificazione (luoghi) - introduzione - Ulteriori informazioni	Cos'è l'Italia? 1. E' una nazione. 2. E' una penisola. Quali sono i nomi delle regioni italiane? In quale continente viviamo? Quanti sono gli abitanti dell'Italia? Qual'è la sua capitale?	continente nazione regioni città Val d'Aosta Piemonte Lombardia Emilia Romagna Marche Umbria Sardegna Campania Sicilia ecc. Aosta Roma Bologna Palermo Napoli Venezia Firenze ecc. grande/piccola/antica nord/sud/est/ovest popolazione pasta pizza	1. Imparare nozioni generiche sull'Italia e sull'Emilia Romagna 2. Gara di quiz a gruppi <u>Esempi</u> • Qual'è il capoluogo di provincia? • Qual'è la città con maggior numero di abitanti? • Qual'è la città con la più antica università? 3. Gioco: alla scoperta dell'Emilia Romagna 4. Disegna una mappa dell'Italia e dell'Emilia Romagna. 5. Colloca sulla stessa i nomi dei capoluoghi 6. Fai un disegno delle torri di Bologna	1. Schede 'a buchi' relative ad informazioni sulle regioni. 2. Ulteriore attività che implica l'uso delle strutture imparate durante la descrizione di Bologna.

* Schede analoghe possono venir fatte anche per altri paesi (ad esempio quelli di provenienza dei/le compagni/e di classe

PROGRAMMA DI MATEMATICA PER LA SCUOLA ELEMENTARE

TEMA	PRODUZIONE ORALE	LESSICO	ATTIVITA'	PRODUZIONE SCRITTA
<p>LA SOMMA</p> <p align="center">+</p> <p>-----</p> <p>FUNZIONE LINGUISTICA</p> <p>-----</p> <p>Classificare Seguire istruz. Spiegare Interpretare</p>	<p>Quale è la somma di X più Y? Aggiungi X ad Y. La somma di X e Y è Z. Qual'è il totale di X ed Y? X mele e Y pesche Qual'è il totale dei frutti? $X + Y = \square$ Quante volte 6 sta nel 706? Quante decine ci sono nel 706?</p>	<p>più per la somma di in totale addendi quanti il valore di unità decine centinaia migliaia milioni numerali numero cifra</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trovare il simbolo e la parola per "+" nel linguaggio dei/le bambini/e. (Ciò può essere di ausilio qualora il/la bambino/a si trovi in difficoltà con una nuova parola). 2. Imparare tutti i modi e le parole di dire "+" (orale). 3. Riconoscere le parole che significano "+" (lettura). 4. Annotare nuovi modi di dire "+". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere risposte ad un semplice problema di addizione impiegando un lessico variato. I/le bambini/e dovrebbero comprendere l'operazione "+" tramite vocaboli fondamentali. 2. Fare operazioni matematiche nella forma "addendo" + "addendo" = somma e nella forma <div style="margin-left: 40px;"> addendo + addendo = <hr style="width: 100px; margin-left: 20px;"/> <hr style="width: 100px; margin-left: 20px;"/> </div>

“IL VOLUME” nel PROGRAMMA DI MATEMATICA DELLA SCUOLA ELEMENTARE

Strutture linguistiche

<u>Positive</u>	<u>Negative</u>	<u>Domande</u>
- contiene - conterrà E' pieno/a. E' molto pieno/a. E' un barattolo pieno. Il/la è pieno/a. E' tanto/a quanto/a... Ce n'è tanto/a quanto/a... C'è la stessa quantità di Ce n'è di più che ... Ce n'è di meno che ... E' abbastanza.	- non contiene - non conterrà Non è pieno/a. Non è molto pieno/a. Non è un barattolo pieno. C'è ancora un po' di posto... Non ce n'è tanto/a quanto/a... Non c'è la stessa quantità di... Non ce n'è più che... Non ce n'è meno di...	Quanto terrà questo/a.....? Contiene.....? Sarà sufficiente a contenere.....? E' pieno? E' pieno fino a che punto? E' troppo pieno/a? E' un barattolo pieno? E' pieno il barattolo? Ce n'è tanto quanto...? Ce n'è la stessa quantità di...? Ce n'è di più che...? Ce n'è di meno che...?

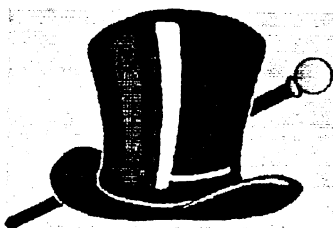
Alcune attività da svolgere in classe

Con l'acqua: usare contenitori di diverse forme e misure.

Con la sabbia: usare contenitori di diverse forme e misure.

Avvalersi di caraffe di diversa capacità e di bicchieri di carta identici. Il/la bambino/a dovrà cercare di indovinare quanti bicchieri saranno necessari per riempire ogni caraffa scrivendo su un foglio le sue ipotesi. Potrà poi testare le sue ipotesi riempiendo i bicchieri con acqua, riso o ghiaia. Se il bimbo non sa ancora scrivere può semplicemente scrivere un numero.

SEZIONE 4 - APPENDICE



Il Cappellaio e le scimmie

C'era una volta in una terra lontana lontana un cappellaio. Venne un giorno in cui si ritrovò con numerosi cappelli pronti per essere venduti cosicché li caricò sul suo carretto per metterli in mostra al mercato. Era una giornata molto calda e doveva affrontare un lungo cammino; l'uomo cominciò a sentirsi molto stanco. Giungendo nei pressi di un albero mise giù il carretto e si sedette all'ombra dei suoi rami addormentandosi immediatamente. Il cappellaio non sapeva che, su quell'albero, vi erano delle scimmie molto curiose. Costoro erano particolarmente interessate ai cappelli ed al carretto. Accertandosi che l'uomo stesse dormendo, scesero furtivamente dall'albero e si presero i cappelli. Ogni scimmia ne indossò uno, poi ritornarono tutte insieme sui rami.

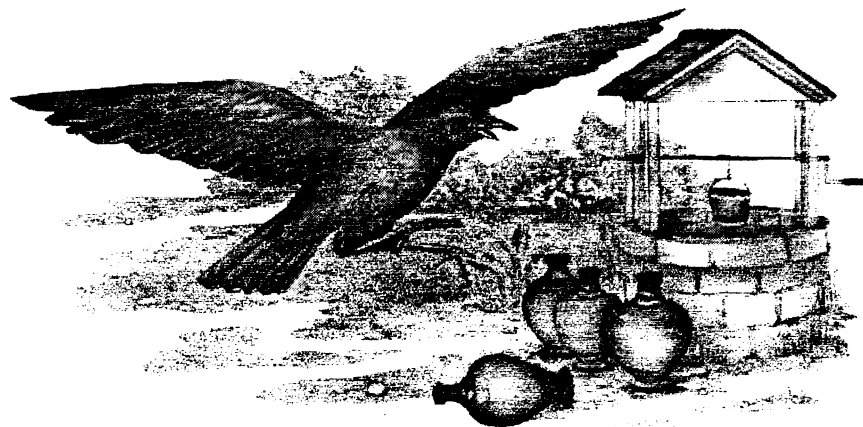
Dopo un po' di tempo il cappellaio si svegliò e, quasi immediatamente, si rese conto che c'era qualcosa di strano. I suoi cappelli erano spariti! Li cercò dappertutto e, alla fine, guardò sull'albero dove vide le scimmie che sedevano con aria soddisfatta sui rami e con i cappelli in testa. Il cappellaio andò su tutte le furie, aggrottò le ciglia ed agitò i pugni. Allo stesso modo le scimmie aggrottarono le ciglia e agitarono i pugni. Ciò diede un'idea al cappellaio... le avrebbe indotte ad imitare un'altra azione. Si tolse il cappello che stava indossando e lo gettò a terra, poi si mise ad aspettare speranzoso. La sua idea funzionò, le scimmie fecero la stessa cosa, cosicché poté riprendersi i suoi cappelli. Ripresosi dopo il sonnellino all'ombra, il cappellaio rimise i cappelli sul carretto e proseguì verso il mercato.

I VERSIONE

Una volta, in una terra molto lontana, viveva un signore che faceva i cappelli. Un giorno pensò di avere abbastanza cappelli pronti da vendere così caricò il suo carretto e partì alla volta del mercato. Quel giorno faceva un gran caldo ed il percorso era lungo, l'uomo cominciò a sentire la stanchezza addosso e, arrivando vicino ad un albero dagli ampi rami, fu felice di potersi sedere all'ombra. Ben presto si addormentò non sapendo che, su quell'albero, vi erano delle scimmie. Questi animali erano molto curiosi riguardo ai cappelli. Dopo che l'uomo si addormentò le scimmie vennero giù dai rami e presero i cappelli dal carretto. Se li misero in testa e tornarono sull'albero. Trascorso un po' di tempo il cappellaio si svegliò rendendosi conto che nell'aria c'era qualcosa di diverso. I suoi cappelli non c'erano più. Dove potevano essere? Guardò da ogni parte ed in ultimo sull'albero, dove vide le scimmie allegre che indossavano i cappelli. Il cappellaio era furibondo, aggrottò le ciglia ed agitò i pugni. Anche le scimmie aggrottarono le ciglia e agitarono i pugni. Al cappellaio venne in mente un'idea, si tolse il cappello e lo fece cadere a terra rimanendo a vedere come si sarebbero comportate le scimmie. La sua trovata funzionò, le scimmie lo imitarono ed egli riebbe i suoi cappelli. Ritemprato dal sonnellino all'ombra mise nuovamente i cappelli sul carretto e proseguì alla volta del mercato.

II VERSIONE

C'era una volta un signore che faceva i cappelli, era un cappellaio. Aveva così tanti cappelli da vendere che un giorno li mise tutti sul suo carrettino e si incamminò verso il mercato. Doveva affrontare un lungo percorso, era stanco e faceva caldo. Giunse ad un albero e si mise a sedere addormentandosi poco dopo. In cima all'albero abitavano diverse scimmie ma lui non lo sapeva. Le scimmie guardarono in basso e videro i cappelli, scesero a terra e li presero. Ogni scimmia ne prese uno e, messolo in testa, tornò da dove era venuta. Quando l'uomo si svegliò il carretto era vuoto e non c'erano più i cappelli. "Dove sono finiti i miei cappelli?" disse. Guardò dappertutto a destra e a sinistra, poi guardò verso l'alto. Vide così le scimmie con il cappello in testa. "Oh cielo!" disse, "Quelle scimmie birichine mi hanno rubato i cappelli! Dapprima mostrò i pugni alle scimmie le quali fecero altrettanto nei suoi confronti. Al cappellaio venne poi un'idea, si tolse il cappello e lo buttò per terra; anche le scimmie si tolsero i cappelli buttandoli a terra. Avevano copiato l'uomo un'altra volta. Il cappellaio rimise i cappelli al loro posto e ripartì alla volta del mercato.



La cornacchia ed il vaso d'acqua

La cornacchia aveva trascorso la giornata volando attraverso le campagne ed ora la sua gola era secca come polvere. Se fosse stata vicino casa sarebbe andata alla fontana vicina per bere, ma oggi si trovava molto distante da casa. Volava qua e là cercando uno stagno o un ruscello, ma sembravano non esserci posti in cui dissetarsi. C'era un pozzo vicino al villaggio, in cima ad esso vi era un buco molto profondo che si addentrava nel terreno. Sul pozzo c'era un secchio legato ad una lunga corda. La cornacchia stette a guardare un bambino che stava gettando il secchio in fondo al pozzo, per poi ritirlo su pieno d'acqua. Il bambino travasò l'acqua dal secchio al vaso, e se la portò a casa. La cornacchia fece un giro di ricognizione sopra il pozzo e vide, nell'oscurità, un sottile cerchio d'acqua. "Non riesco a volare laggiù fino all'acqua" pensò la cornacchia, "non c'è spazio sufficiente per distendere le ali. Forse riuscirei a scendere, ma non più a risalire".

La cornacchia si guardò intorno e, vicino al pozzo, vide altri grandi vasi usati dalla gente del villaggio per trasportare l'acqua.

"Forse uno di questi contiene un po' d'acqua", pensò la cornacchia posandosi sul collo di un vaso. Purtroppo, guardandovi dentro, vide che era vuoto. E così fu anche per gli altri vasi. La povera cornacchia assetata si posò sull'ultimo vaso rimasto e, per suo sollievo, vide che questo conteneva un po' d'acqua, anche se non era pieno fino all'orlo. La cornacchia si sporse cercando di infilare il becco nel collo del vaso, ma non vi riuscì. Il vaso era molto più stretto del suo corpo. Cercò allora di allungare il collo all'interno del vaso più che poteva, ma non riuscì nemmeno a sfiorare l'acqua. "Vedo l'acqua, quasi la sento, ma non riesco a berla" pensò la cornacchia. "Se ribaltassi il vaso potrei bere l'acqua che fuoriesce" pensò. Cercò di spingere il vaso in mille modi, ma per lei era troppo pesante, e non si spostò di un millimetro. "Se non riesco a bere l'acqua del vaso dovrò volare verso la mia fontana prima che muoia di sete". La cornacchia stava per riprendere il volo quando le venne un'idea. "Se non riesco a raggiungere l'acqua potrei fare in modo che l'acqua raggiunga me" pensò la cornacchia. Si guardò intorno, vicino al pozzo c'erano molti sassi. La cornacchia ne prese uno col becco e lo lasciò cadere nel vaso. SPLASH! Così fece con altri sassi fino a che l'acqua cominciò ad aumentare di livello. Sasso dopo sasso l'acqua giunse quasi all'orlo del vaso. "Credo possa bastare" disse la cornacchia lasciando cadere l'ultimo sasso. Fu allora che, chinandosi verso l'orlo del vaso, poté bere il più lungo e desiderato sorso d'acqua fresca che aveva mai bevuto in vita sua.

QUANDO LA FORZA NON E' SUFFICIENTE E' BENE FAR VALERE L'INGEGNO.



La Volpe Ingorda

Un giorno un pastore portò il suo gregge a pascolare sulle colline erbose. "Andiamo pecorelle" disse l'uomo, "c'è tanto da camminare prima di arrivare". "BAU... BAU" abbaiò il suo cane rivolto verso un albero che presentava una cavità nella parte bassa. Il pastore diede un'occhiata alla cavità e disse: "dentro non c'è nulla, ma fa molto freddo. Siccome rimarremo tutto il giorno sotto il sole, lascerò qui il mio cibo e la mia bevanda, così rimarranno al fresco. Le riprenderemo al ritorno".

Poco lontano, una volpe osservava la scena e, quando si furono allontanati si infilò nella cavità. "Quante belle cose da mangiare!" disse la volpe leccandosi i baffi, "e quante belle cose da bere!" disse leccandoseli nuovamente. La Volpe Ingorda mangiò tutto il cibo. "GNAM... GNAM..." Si mangiò le mele. "GNAM... GNAM..." e si mangiò la minestra. "GLU... GLU..." fece bevendosi tutto quello che c'era da bere. "Che delizia!" Disse la Volpe Ingorda, affermando di essere sazia. "Ora andrò a casa a farmi una bella dormitina". La Volpe Ingorda mise il naso fuori dal buco... "Sembra il momento buono per uscire" pensò. "Correrò a casa, oppure mi incamminerò..." Ma la Volpe Ingorda non riusciva a muoversi, non ce la faceva proprio ad uscire dal buco.

"Come ha fatto il buco a rimpicciolirsi?" pensò la Volpe, subito dopo accorgendosi che il buco non si era rimpicciolito, bensì lei era ingrassata!

La Volpe Ingorda si mise ad ululare. Giunse un'altra volpe che disse: "Perchè ululi tanto?" La Volpe Ingorda le spiegò l'accaduto. "Ho mangiato talmente tanto da rimanere incastrata dentro a questo albero" lamentò la Volpe. "Cosa posso fare adesso?" "Dovrai restare lì fino a quando ritornerai magra" le disse l'altra volpe. "Oh, come vorrei averci pensato prima di mangiare al fatto che potevo ingrassare" disse la Volpe Ingorda. "Spero solo che il pastore non ritorni prima che io ridiventi magra!"

E' MEGLIO RIFLETTERE PRIMA DI AGIRE

Finito di stampare
dal Centro Stampa del Comune di Bologna
nel mese di Febbraio 2001

30 FASC CDLEI