



Progetto co-finanziato dall'Unione Europea



Comune di Venezia



FONDO ASILO, MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione/Migrazione legale – ON 2 – Integrazione- lett. h) Formazione civico linguistica – Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021

**PROG-2506 “VOCI: Vivere Oggi Cittadini in Italia.
Percorsi Sperimentali di apprendimento di italiano e di educazione civica”**

UNITÀ PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA PER IL POTENZIAMENTO DELLA LINGUA ITALIANA COME L2



In partenariato con



Università Ca' Foscari

TABELLA INTRODUTTIVA UNITÀ


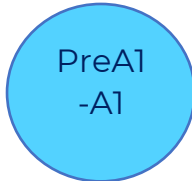
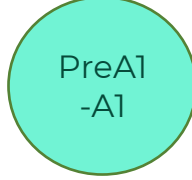


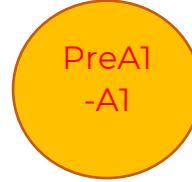

Attività plurilivello - dal PreA1 all'A2 del QCER

A cura di: Valeria Tonioli

Illustrazioni e grafica di Elena Sciancalepore

Revisione schede di Fabio Caon

Progetto finanziato con fondo FAMI

CAMPI DI ESPERIENZA	UNITÀ DIDATTICHE DISPONIBILI
01. IL SÉ E L'ALTRO	Unità didattica: EMOZIONI 
02. IL CORPO E IL MOVIMENTO	Unità didattica: CORPO 
03. IMMAGINI, SUONI, COLORI	Unità didattica: COLORI 
04. I DISCORSI E LE PAROLE	Unità didattica: CIBO  
05. LA CONOSCENZA DEL MONDO	Unità didattica: VESTITI E STAGIONI  

Indicazioni per i docenti

Le attività didattiche inserite all'interno delle unità sono state pensate sia per un lavoro in piccolo gruppo sia per un lavoro in plenaria, per minori dai 3 ai 5 anni di età che debbano acquisire la lingua italiana come L2 o approfondirne alcuni concetti.

Le unità sono state strutturate secondo il modello GAS, ovvero da attività globali ad attività di analisi linguistica fino ad attività di sintesi finali di riflessione e riutilizzo degli aspetti linguistici acquisiti durante l'unità.

Le attività si basano sulla didattica ludica e sull'apprendimento esperienziale e multidisciplinare poiché risulta più funzionale per il target a cui sono rivolte le unità, più coinvolgente e motivante.

I livelli su cui è stato deciso di concentrarsi principalmente vanno dal PreA1 all'A2 del QCER per le lingue. In particolare, sono forniti esempi pratici.

Le immagini sono originali e possono essere fotocopiate e scaricate liberamente dai docenti che intendano utilizzarle; anche i video sono originali e sono stati inseriti a supporto di alcune attività. Le unità 5 e 6 che contengono due brevi video, sono tuttavia realizzabili anche senza i video stessi.

Molte attività presentano anche delle varianti, ovvero dei suggerimenti per i docenti relativi alle modalità di svolgimento delle attività stesse. Per esempio, alcune attività vengono proposte in giardino o, in alternativa, in circle time con materiali differenti.

Infine, le unità rappresentano degli esempi di lavori che i docenti possono realizzare in classe ma le modalità di lavoro ed i contenuti possono essere riadattati a seconda dei contesti, degli alunni e dei bisogni specifici.

Per concludere, ringraziamo il Ministero dell'Interno e l'Unione Europea che grazie ai fondi FAMI ci hanno concesso di sviluppare le attività. Ampliamo i ringraziamenti anche al Comune di Venezia, in particolare all'Ufficio Pronto Intervento Sociale, Inclusione e Mediazione, capofila del progetto FAMI VOICI con cui abbiamo lavorato in stretto contatto durante tutto lo svolgimento delle attività. Ultimo, ma non ultimo, un ringraziamento a tutte le scuole, alle docenti ed agli alunni che hanno partecipato alle attività e ci hanno concesso di sperimentarle prima di pubblicarle e metterle a disposizione online.

Buon lavoro!

Gli autori,

Valeria Tonioli - valeria.tonioli@unive.it

Elena Sciancalepore - elenasciancalepore77@gmail.com

Fabio Caon - fabio.caon@unive.it



Progetto co-finanziato dall'Unione Europea



Comune di Venezia



MINISTERO
DELL'INTERNO

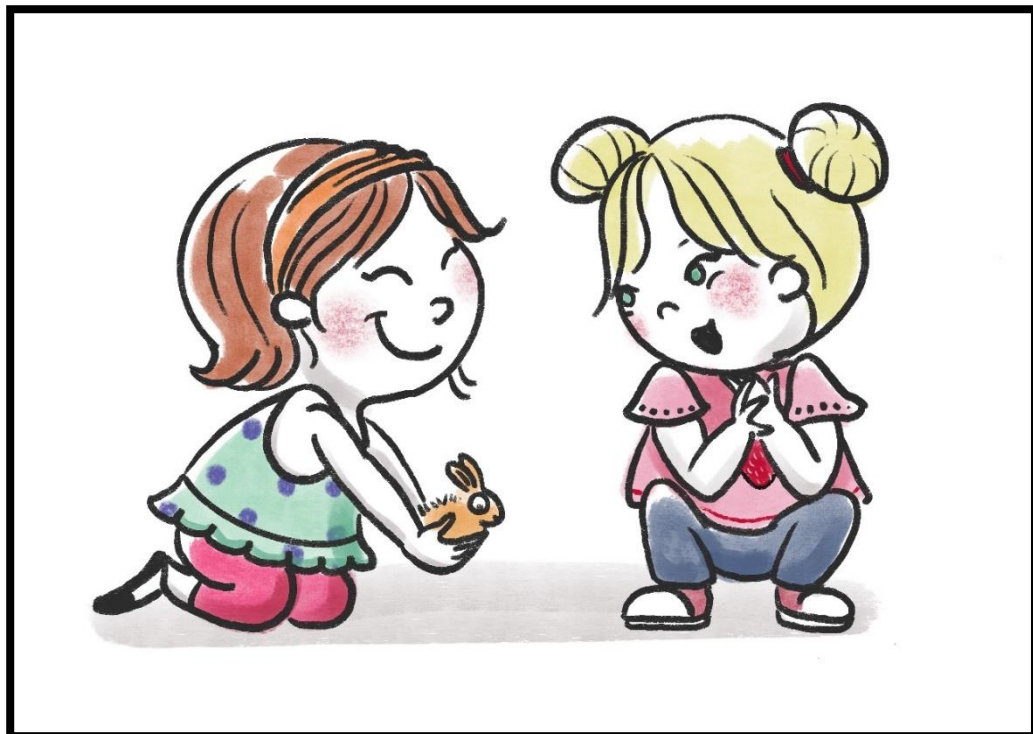
FONDO ASILO, MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione/Migrazione legale – ON 2 – Integrazione- lett. h) Formazione civico linguistica – Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021

**PROG-2506 “VOCI: Vivere Oggi Cittadini in Italia.
Percorsi Sperimentali di apprendimento di italiano e di educazione civica”**

UNITÀ 1

EMOZIONI



In partenariato con



Università Ca' Foscari

1 - UNITÀ DIDATTICA: EMOZIONI

Attività plurilivello - dal PreA1 all'A2 del QCER

A cura di: Valeria Tonioli

Illustrazioni e grafica di Elena Sciancalepore

Revisione schede di Fabio Caon

Progetto finanziato con fondo FAMI

Scuola	Scuola dell'infanzia – dai 3 ai 5 anni	Livelli del QCER consigliati per ogni attività
Metodologia	Didattica ludica	
Campi di esperienza infanzia	Il sé e l'altro I discorsi e le parole	
Aspetti linguistico comunicativi	Saper dire 'sto bene', 'sto male'. Saper esprimere 5 emozioni primarie (sono triste, ho paura, sono felice, sono arrabbiato, sono disgustato) e sono sorpreso. Saper esprimere le 5 emozioni primarie più sorpresa in relazione a specifiche situazioni. Es. 'sono triste perché mio fratello ha rotto il mio gioco nuovo'.	PreA1 – A2 A1-A2 A1-A2
Aspetti lessicali	Conoscere i nomi delle principali emozioni	PreA1 – A2
Aspetti fonetici	-	
Aspetti interculturali e plurilingui	Saper riconoscere i nomi delle principali emozioni anche nelle proprie L1. Saper esprimere le proprie emozioni in relazione alle lingue utilizzate in classe.	PreA1 - A2
Elementi di educazione civica	Saper valorizzare i patrimoni plurilingui presenti in classe, le diversità culturali e valorizzare la propria identità personale esprimendo gusti e preferenze.	PreA1 – A2

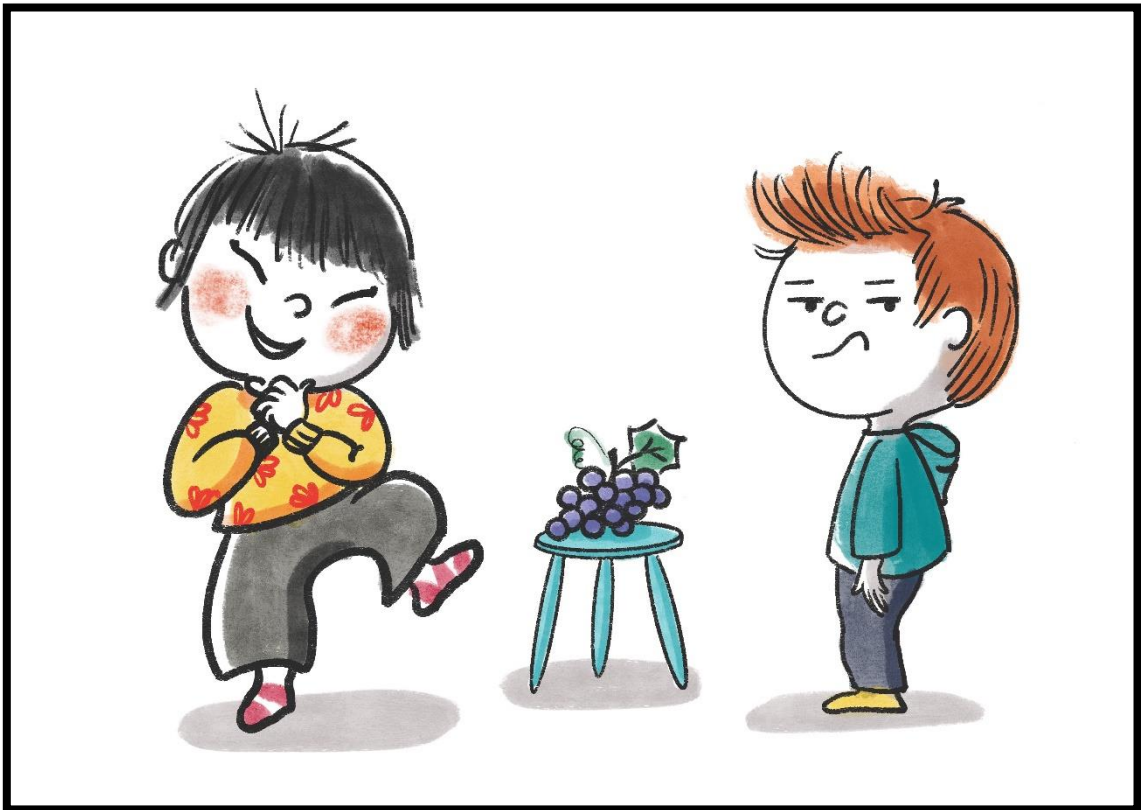
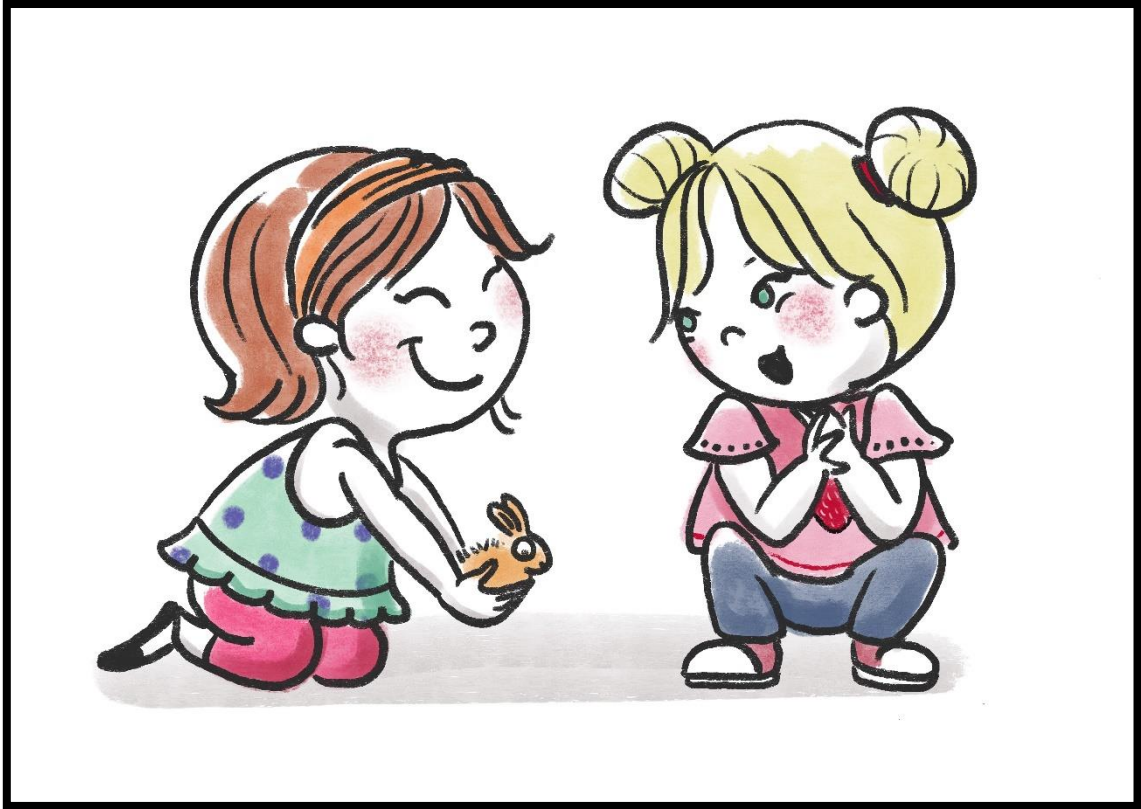
FASE DI MOTIVAZIONE

1. GUARDA LE IMMAGINI. CHE COSA FANNO QUESTI BAMBINI? COME STANNO?
(PreA1)

Indicazioni per i docenti: per i bambini di livello iniziale in Italiano, limitarsi a mostrare le immagini e chiedere *Come stanno i bambini? Che cosa fanno?* Raccogliere informazioni sulle parole o espressioni già conosciute da parte dei bambini stessi.

Poi, guidare i bambini di livello più avanzato in Italiano in altre domande più articolate come: *Perché il bambino piange? Perché il bambino ride?* (A1-A2)

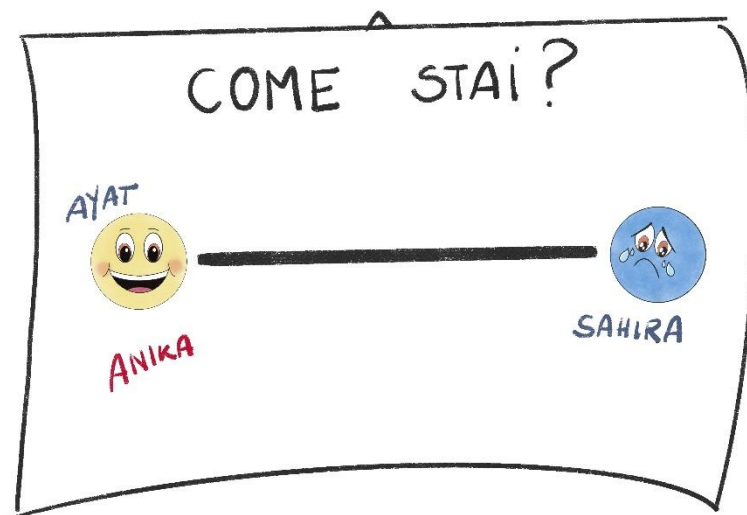






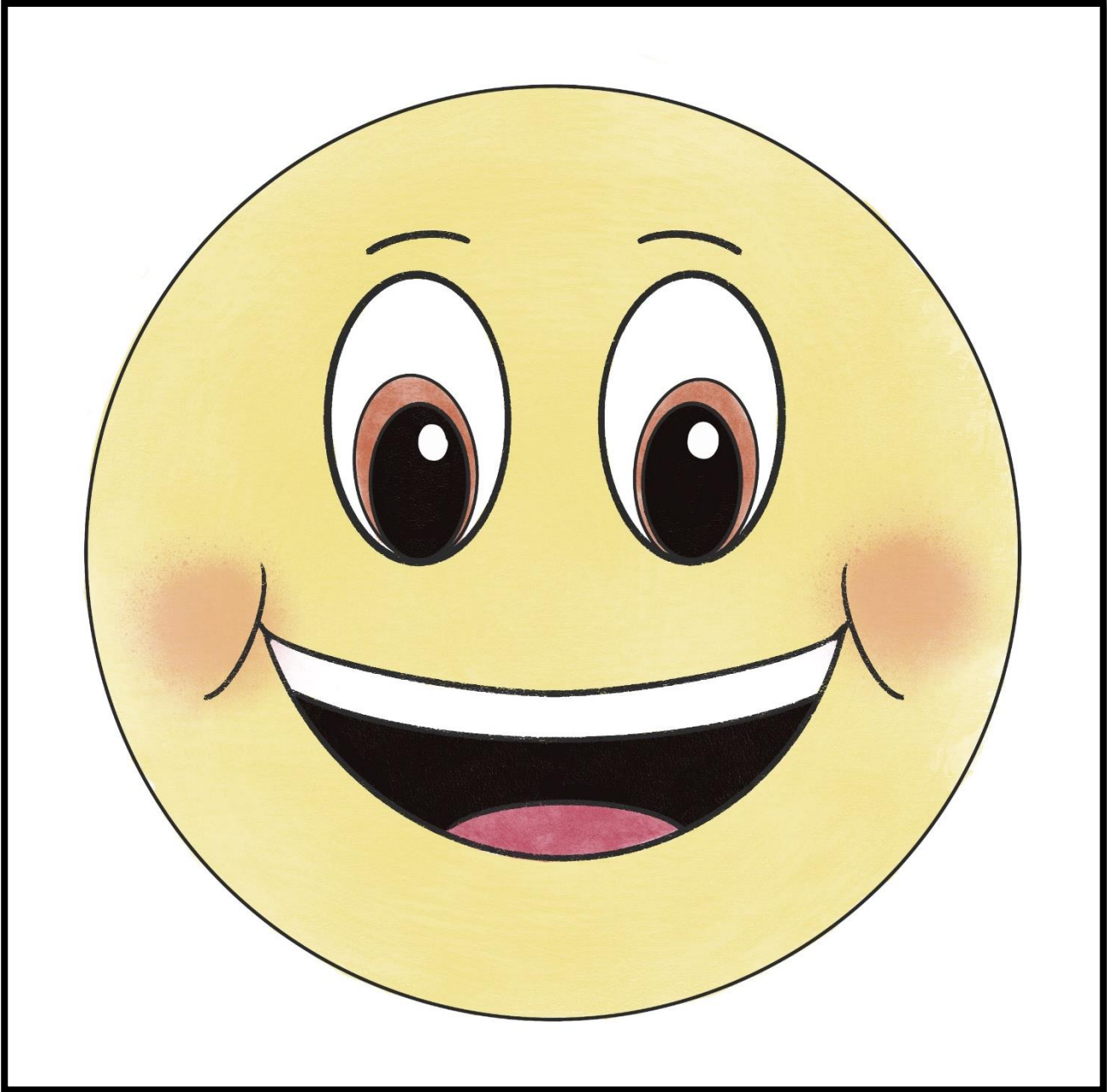
2. COME STAI? (PreA1 – A2)

Indicazioni per i docenti: costruire una linea del “come stai” come quella allegata nella foto. Posizionare a sinistra l’emoticon sorridente e a destra l’emoticon della tristezza.



Variante 1. Chiedere ai bambini di posizionarsi a turno sotto all’emoticon corrispondente a come si sentono in quel momento e scrivere il nome del bambino sotto all’emoticon che ognuno indica. Per i livelli iniziali chiedere: *Come stai? Stai bene o stai male?* Se il bambino risponde in italiano, ascoltare la risposta e scrivere il suo nome sotto all’emoticon corrispondente; se il bambino non produce ancora in italiano, chiedere di annuire alla domanda o di toccare con la mano l’emoticon per dirvi se sta bene o se sta male in quel momento.

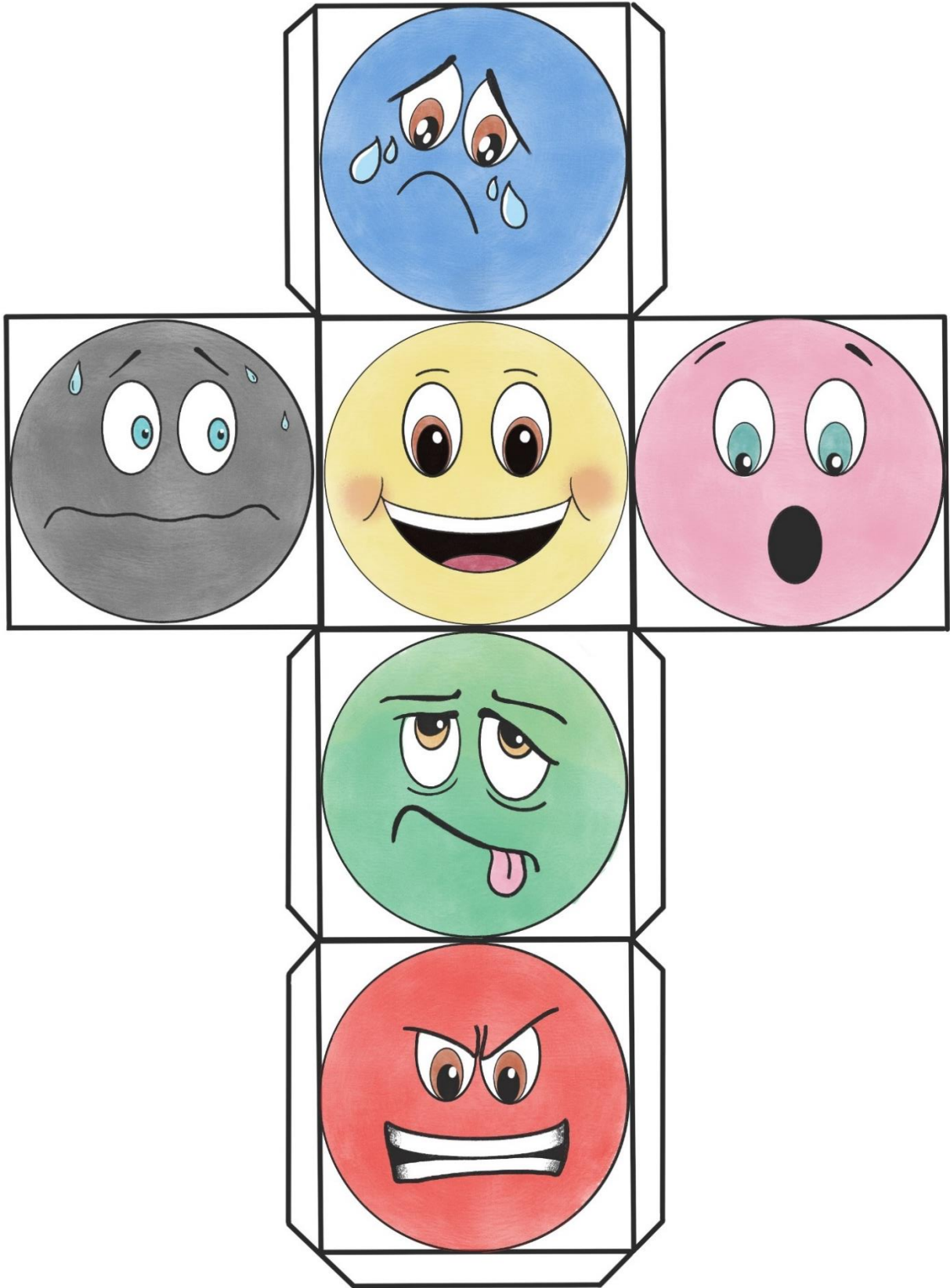
Variante 2. Plastificare le foto di ogni bambino presente in sezione o in classe e chiedere ai bambini di incollarle con il velcro sotto alle emoticon corrispondenti alle emozioni provate in quel momento. L’attività serve sia per lavorare sullo stato d’animo di quella giornata sia per fare l’appello e la presenza in classe. Esempio di domanda guida: *Chi c’è oggi? Youssef. Come stai Youssef? Stai bene o stai male?* L’attività serve anche per misurare il livello di emozioni e sensazioni in classe rispetto ad ogni attività proposta o all’inizio e a conclusione del laboratorio di Italiano.





3. LANCIA IL CUBO DELLE EMOZIONI (PreA1 - A2)

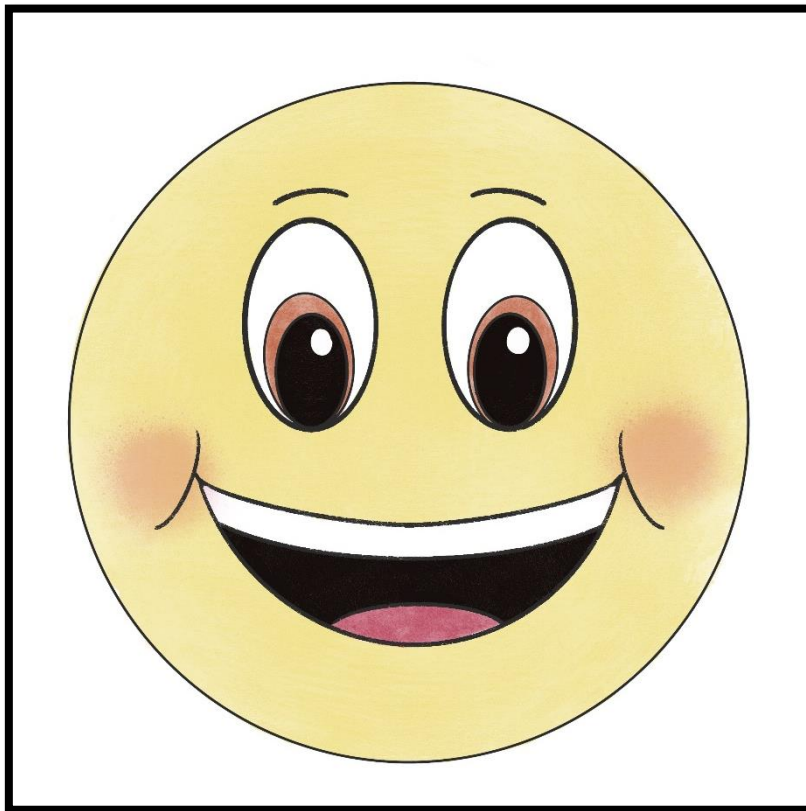
Indicazioni per i docenti: costruire (vedi pag. seguente) un cubo delle emozioni, lanciare il dado in classe e chiedere ai bambini di mimare l'emozione corrispondente, nel caso di livelli PreA1. Per i bambini di livelli superiori, chiedere di esprimere il nome dell'emozione o di dire "come sta" l'emoticon rappresentata nella faccia del cubo. Modulare le domande in base al livello di competenza dei bambini. Per esempio, per un PreA1 chiedere di ripetere il nome dell'emozione. Per un A2 chiedere *quando siamo sorpresi o tristi?* Per bambini di 3 o 4 anni è consigliabile stampare o fotocopiare il cubo in formato A3.

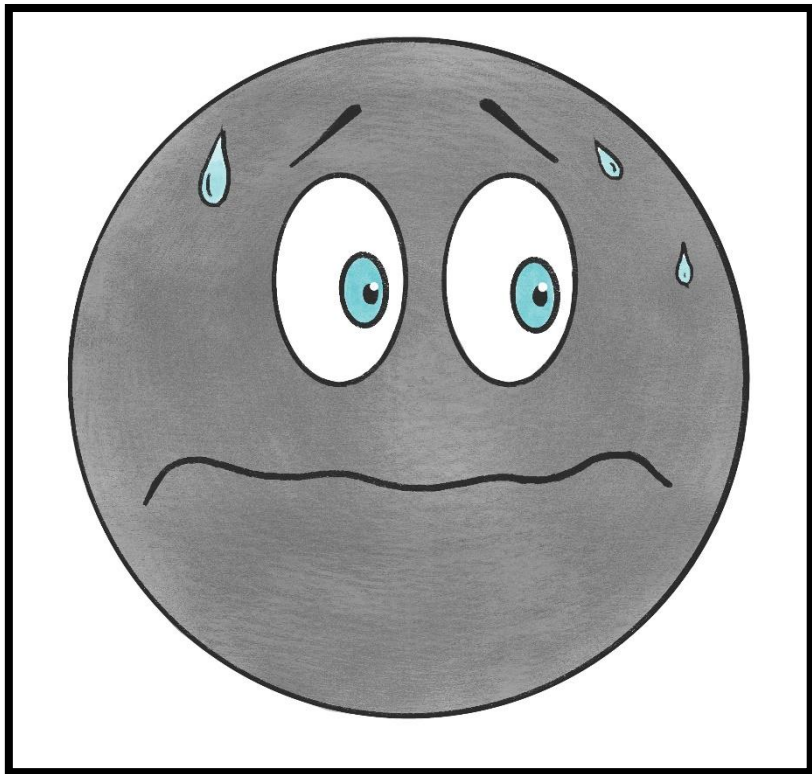
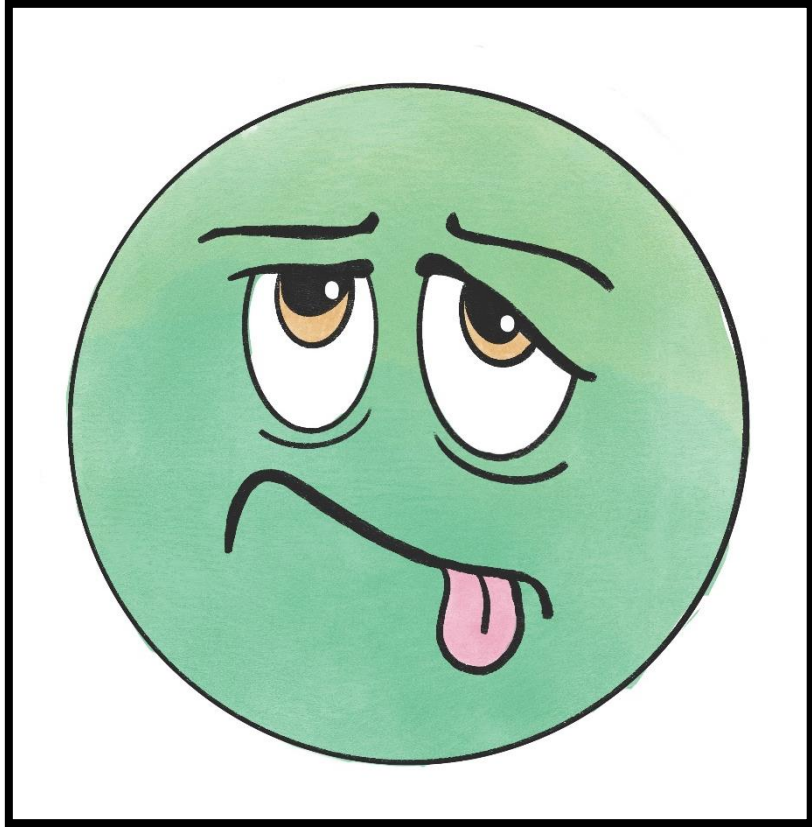


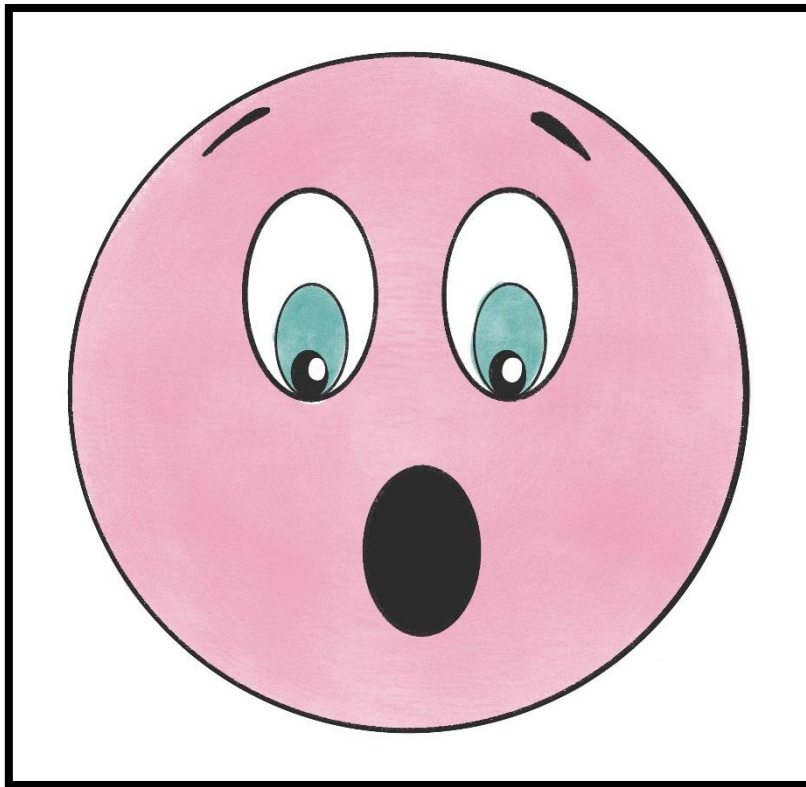
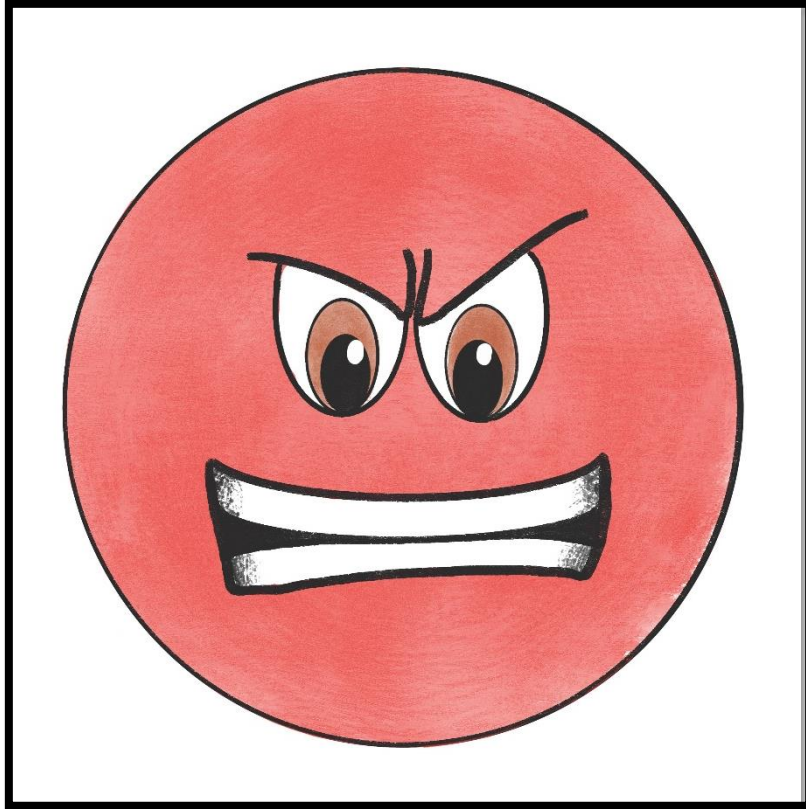
FASE DI GLOBALITÀ

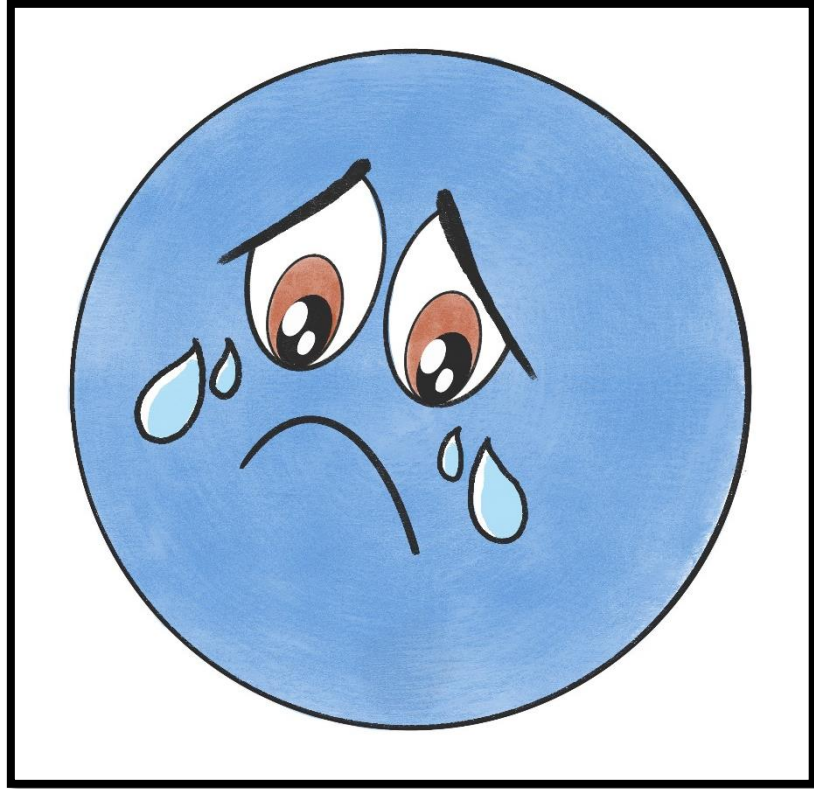
4. INDOVINA L'EMOZIONE. (PreA1 – A2)

Indicazioni per i docenti: fornire ad ogni alunno una tessera rappresentante una emozione, come nella foto che segue. Le tessere devono essere identiche a quelle utilizzate nelle facce del cubo e che gli studenti conoscono già. I bambini camminano nella stanza e si fermano davanti ad un compagno. Chiedono al compagno *come stai?* Il compagno deve mimare l'emozione che ha rappresentata nel suo tesserino e farla indovinare all'altro. Se si indovina si può fare cambio tesserino e il gioco ricomincia. I livelli iniziali possono solo mimare, i livelli superiori devono esprimere oralmente il nome dell'emozione.



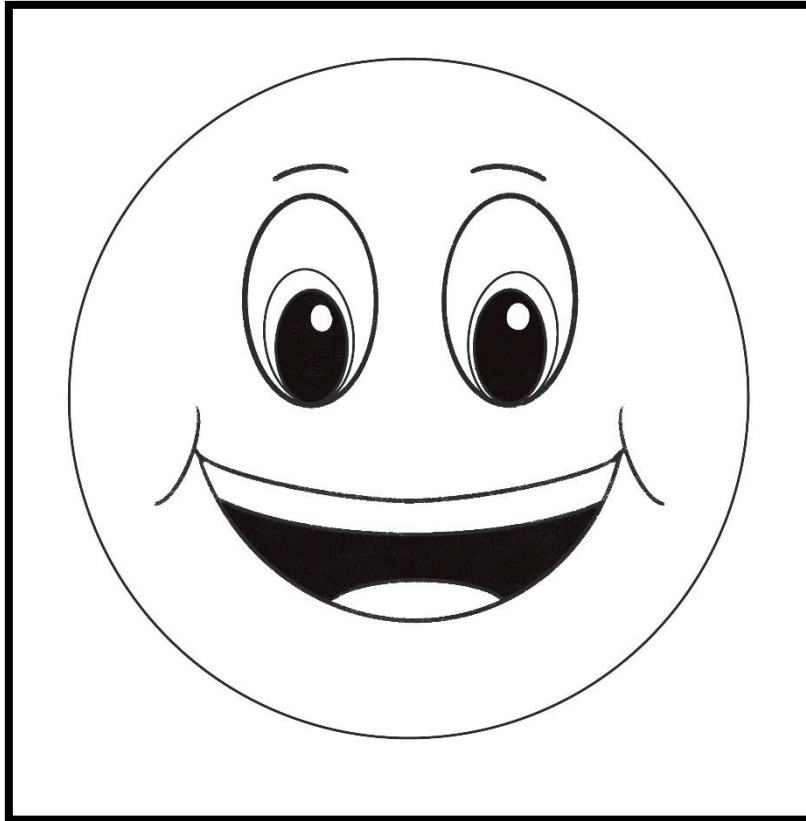


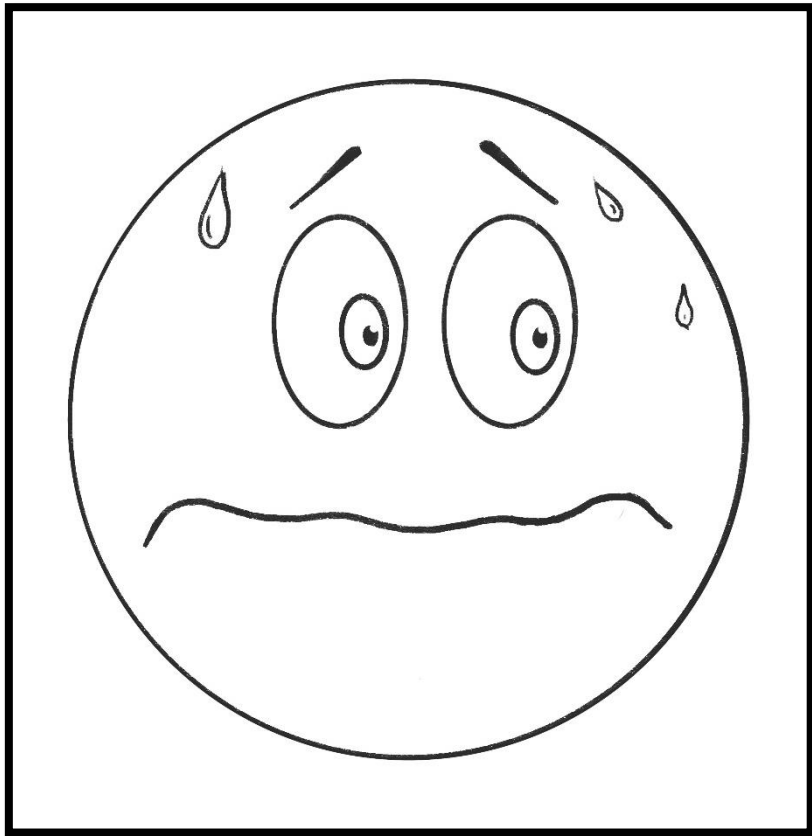
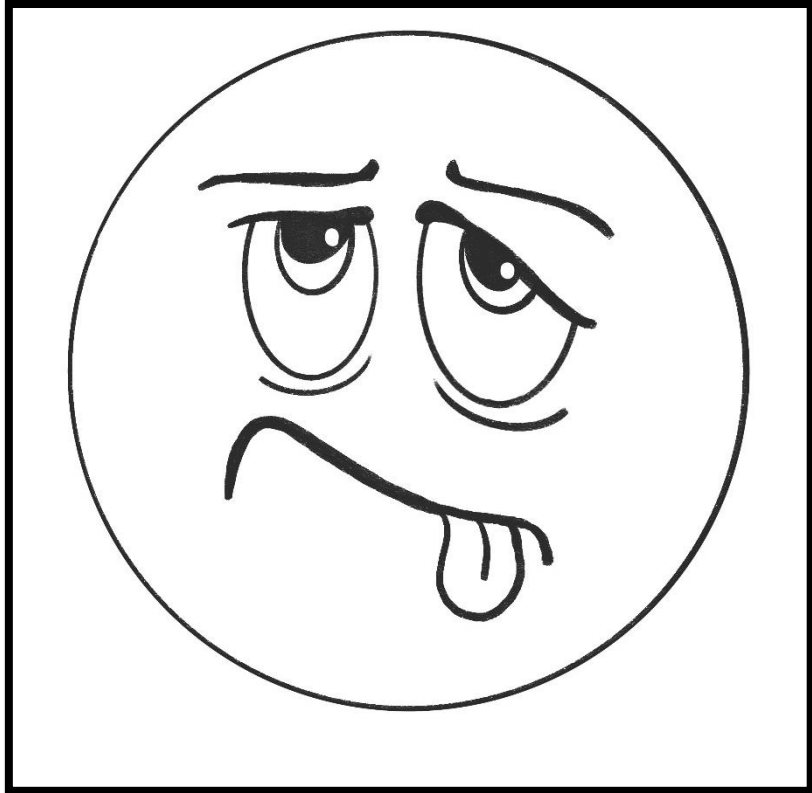


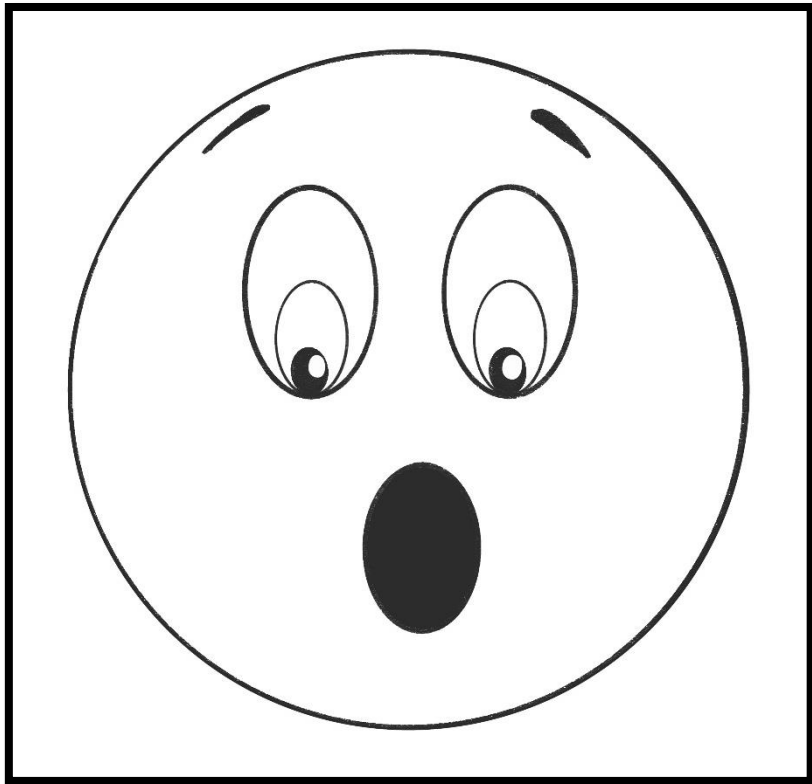
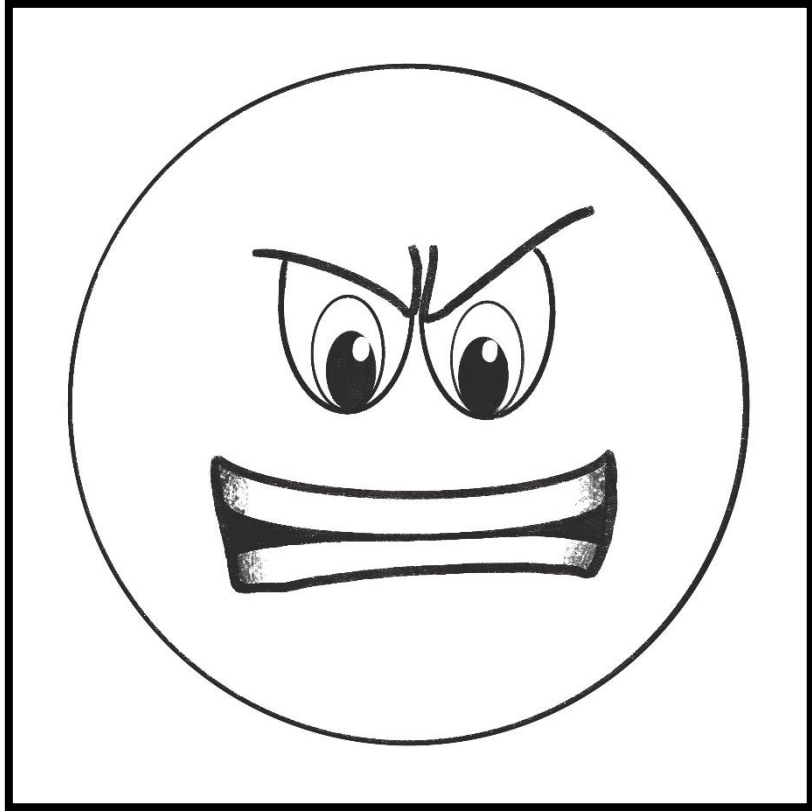


5. IL CARTELLONE DELLE EMOZIONI DELLA CLASSE (PreA1 – A2)

Indicazione per i docenti: costruire un cartellone che rappresenti le emozioni della classe di quel giorno. Per i livelli più avanzati, stimolare un dialogo e una riflessione sul perché si provino determinate emozioni in quel momento. Di seguito, si trovano in bianco e nero le emoticon corrispondenti alle emozioni. Si possono stampare le emoticon, tanti quanti sono i bambini della classe. Ogni alunno può scegliere l'emozione che prova in quel momento, colorarla e, poi, si può comporre il cartellone.





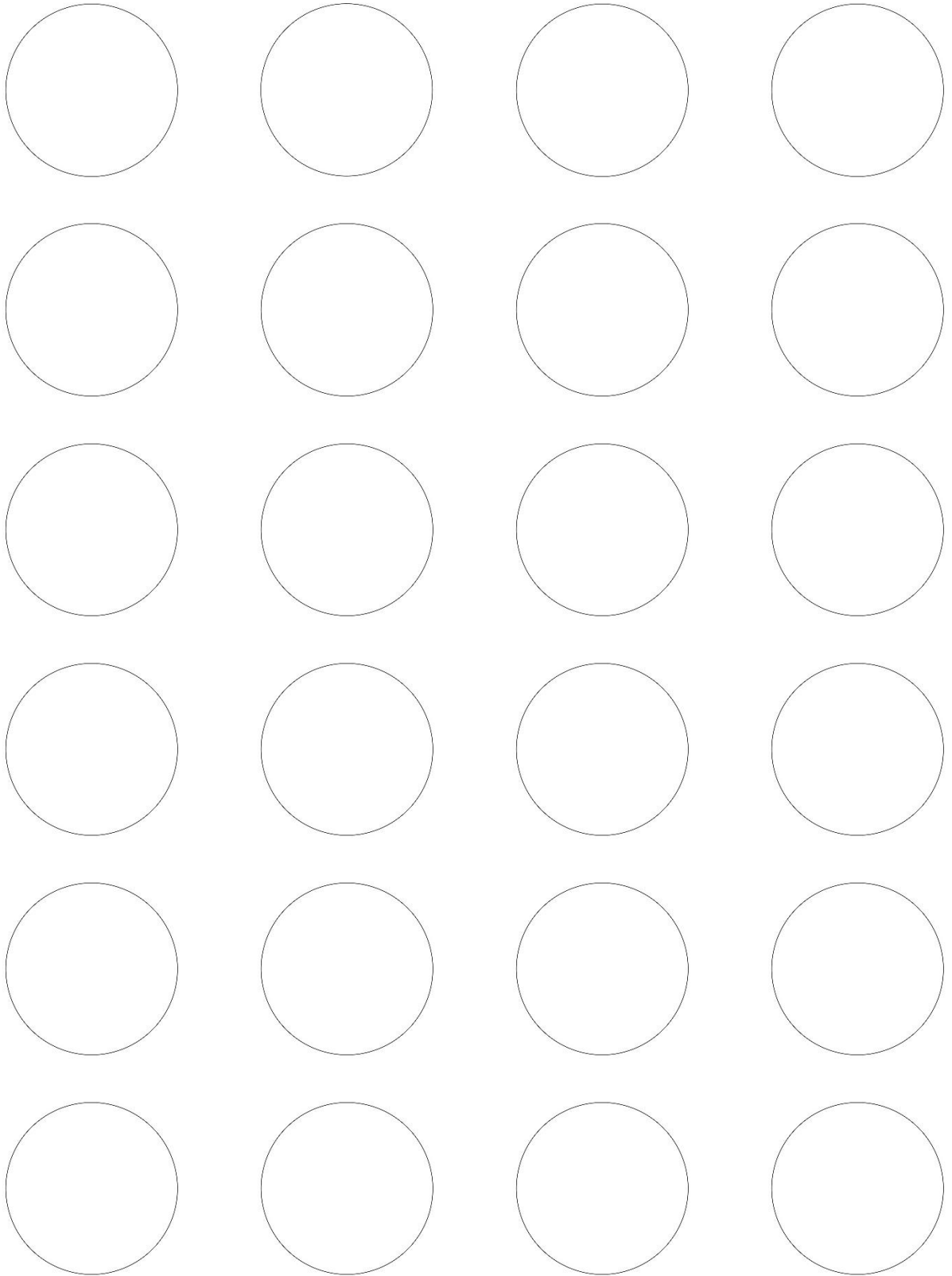




6. VARIANTE AL CARTELLONE DELLA CLASSE: MISURARE LE EMOZIONI (A1 - A2)

Indicazioni per i docenti: Costruire un “misuratore delle emozioni” della classe simile a quello dell’immagine allegata. Si possono prendere delle scatole, ognuna corrispondente alle emozioni su cui si è lavorato in classe, dei bicchieri colorati, dei barattoli o degli scatolini di plastica trasparenti. Costruire dei gettoni di cartoncino colorati corrispondenti alle emozioni o utilizzare dei tappi. Ogni alunno deve avere a disposizione 5 gettoni/tappi, uno per ogni emozione. Chiedere agli alunni di inserire il gettone corrispondente alla loro emozione nel contenitore corretto e poi contare quante persone sono felici, quante tristi ecc. e chiedere il perché. Si può ripresentare l’attività anche chiedendo di inserire i gettoni/bottoni in base a diverse situazioni vissute in classe o in sezione, o sulla base dell’osservazione di immagini corrispondenti a diverse situazioni, come ad esempio quelle rappresentate dalle immagini iniziali dell’unità. Si possono riprendere le tessere del primo esercizio, tagliarle a metà e mostrare una emozione alla volta, per esempio prima la bambina felice e poi quella sorpresa. Oppure mostrare l’immagine intera e chiedere di individuare le emozioni presenti nella tessera ai bambini. I file dei gettoni da stampare, ritagliare e colorare sono presenti nella pagina successiva. L’attività può essere impiegata in classe anche per contare e ragionare con bambini di livello A1-A2 rispetto a quanti alunni in classe provino determinate emozioni e in base a quale situazione.





FASE DI ANALISI

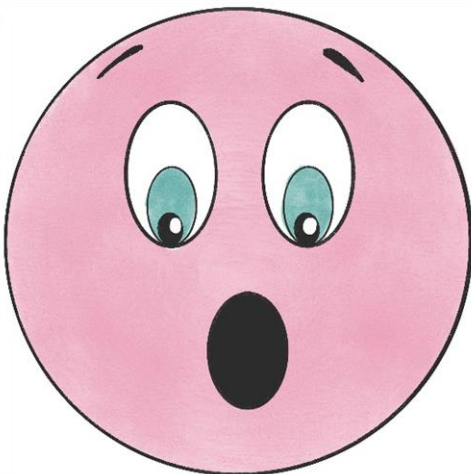
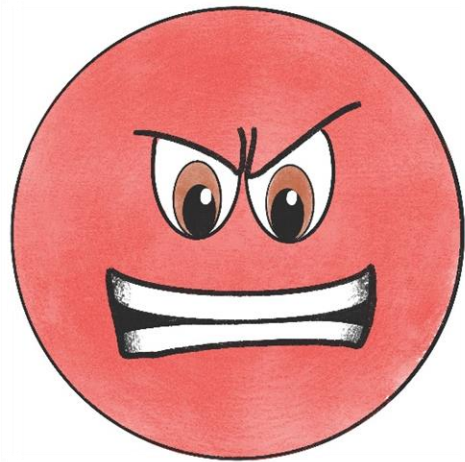
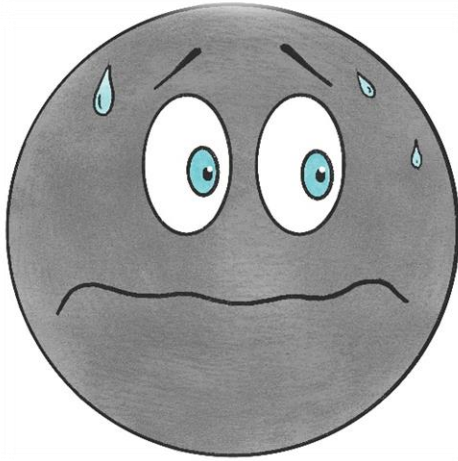
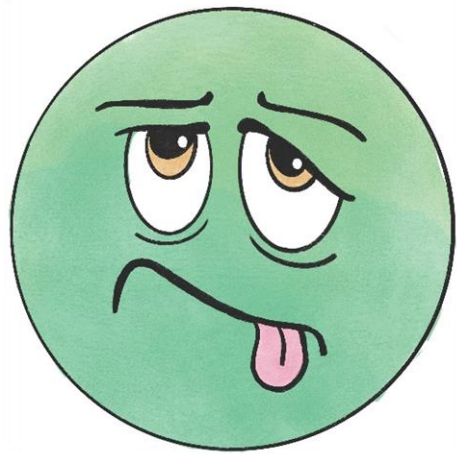
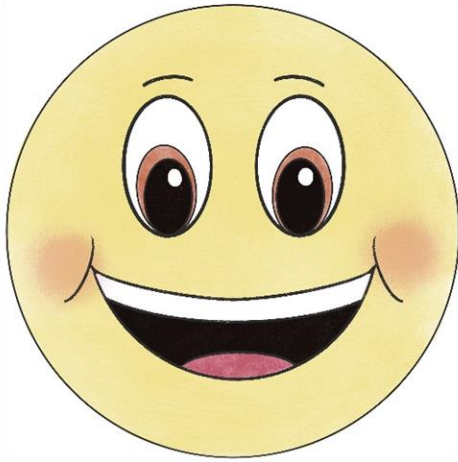
7. LE CANNUCCE DELLE EMOZIONI. (PreA1 – A2)

Fase 1: costruzione delle cannuce delle emozioni.



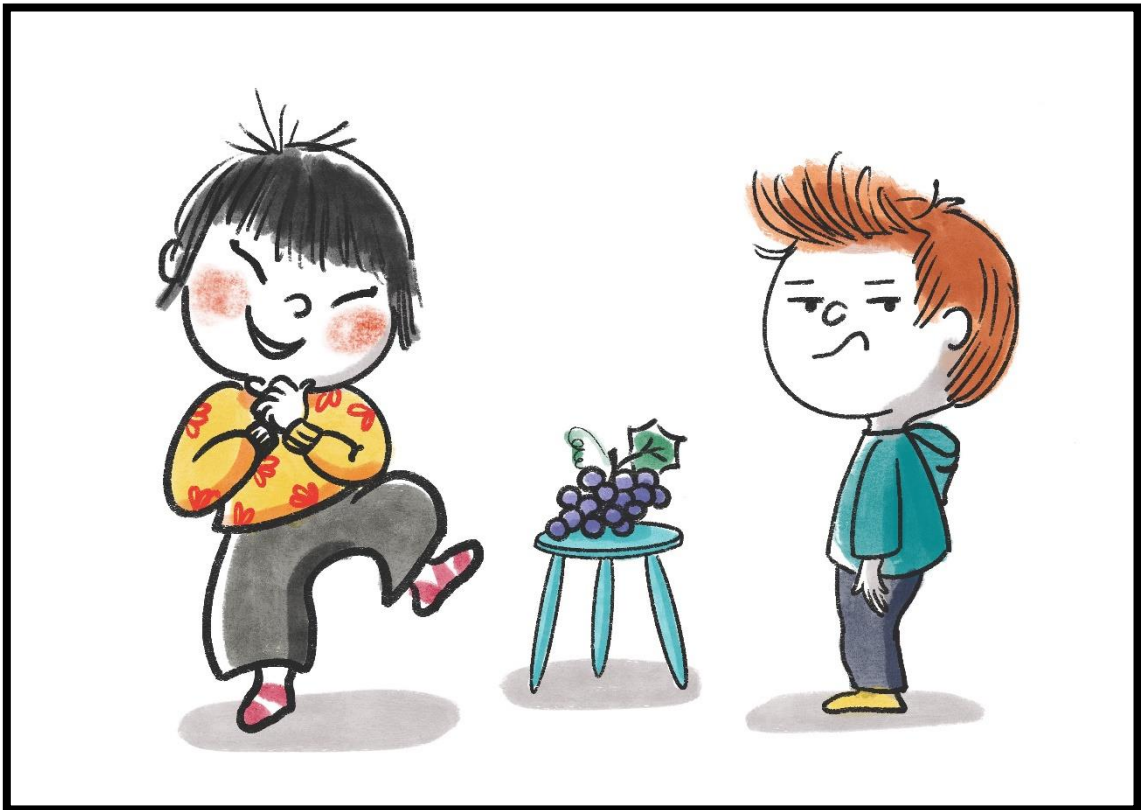
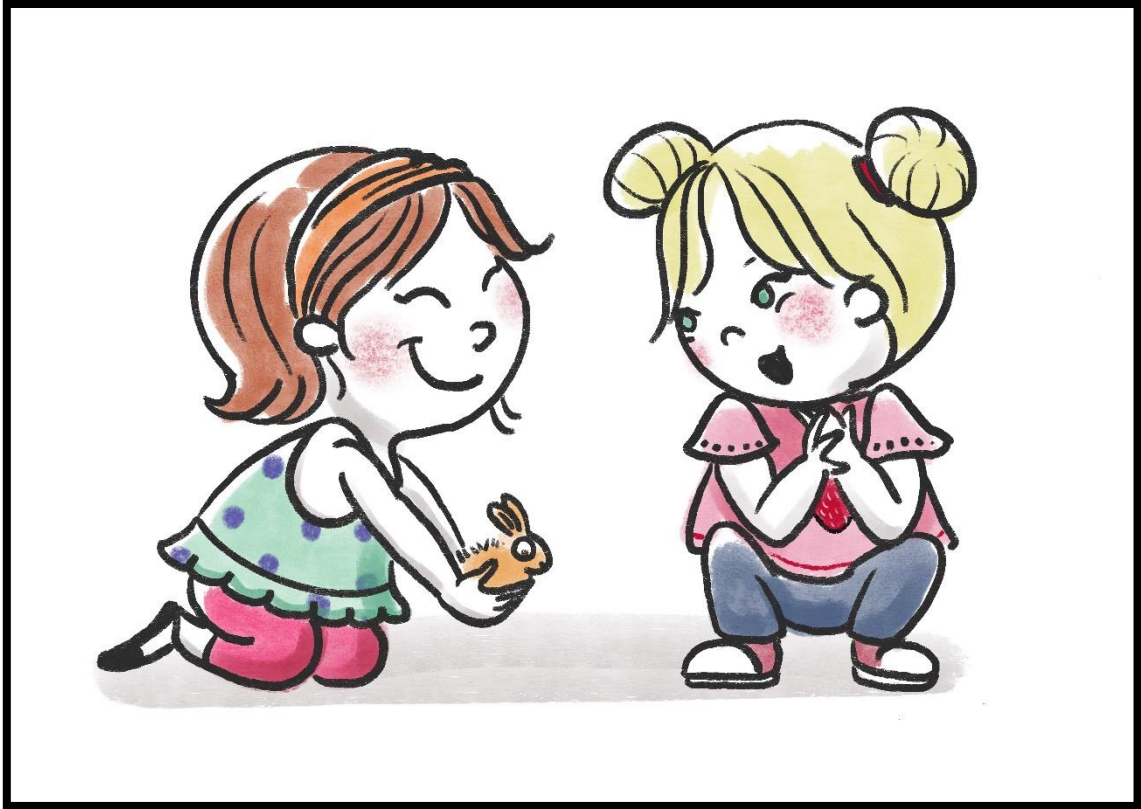
Indicazioni per i docenti:

Per costruire le cannuce, fotocopiare e ritagliare le seguenti emozioni, due per ogni cannuccia:



Fase 2: abbinamento delle cannuce delle emozioni a diverse immagini e situazioni.
Indicazioni per i docenti: appendere in classe diverse immagini di situazioni come quelle usate nella fase di motivazione, es. una bambina che piange per un gioco rotto, una bambina felice perché gioca all'aperto in giardino. Chiedere poi ai bambini quale emozione stanno provando i personaggi rappresentati nelle diverse situazioni e chiedere di alzare la cannuccia corrispondente all'emozione provata. Per chi ha un livello avanzato di lingua l'attività può portare ad un confronto e ad una riflessione di classe. Per chi si trova ancora in un livello iniziale, invece, chiedere solo di abbinare la cannuccia alle diverse immagini o, come alternativa più semplice, costruire la sola cannuccia e chiedere di mimare l'emozione rappresentata dalla cannuccia; gli altri compagni possono indovinare l'emozione mimata.



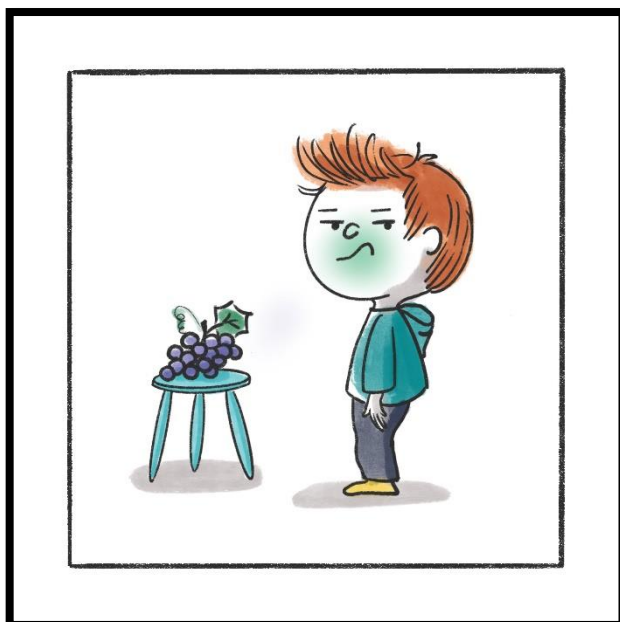
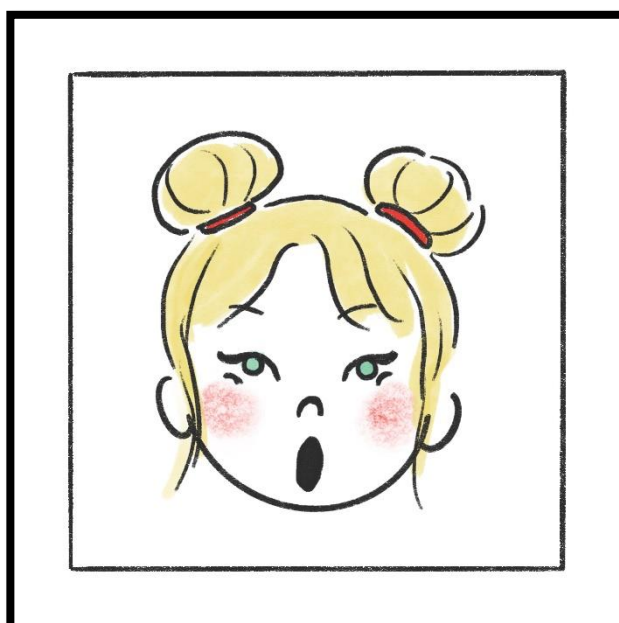


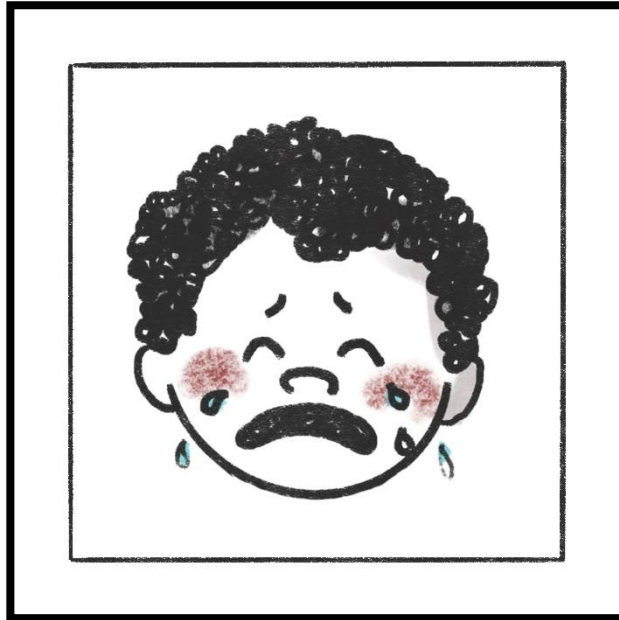


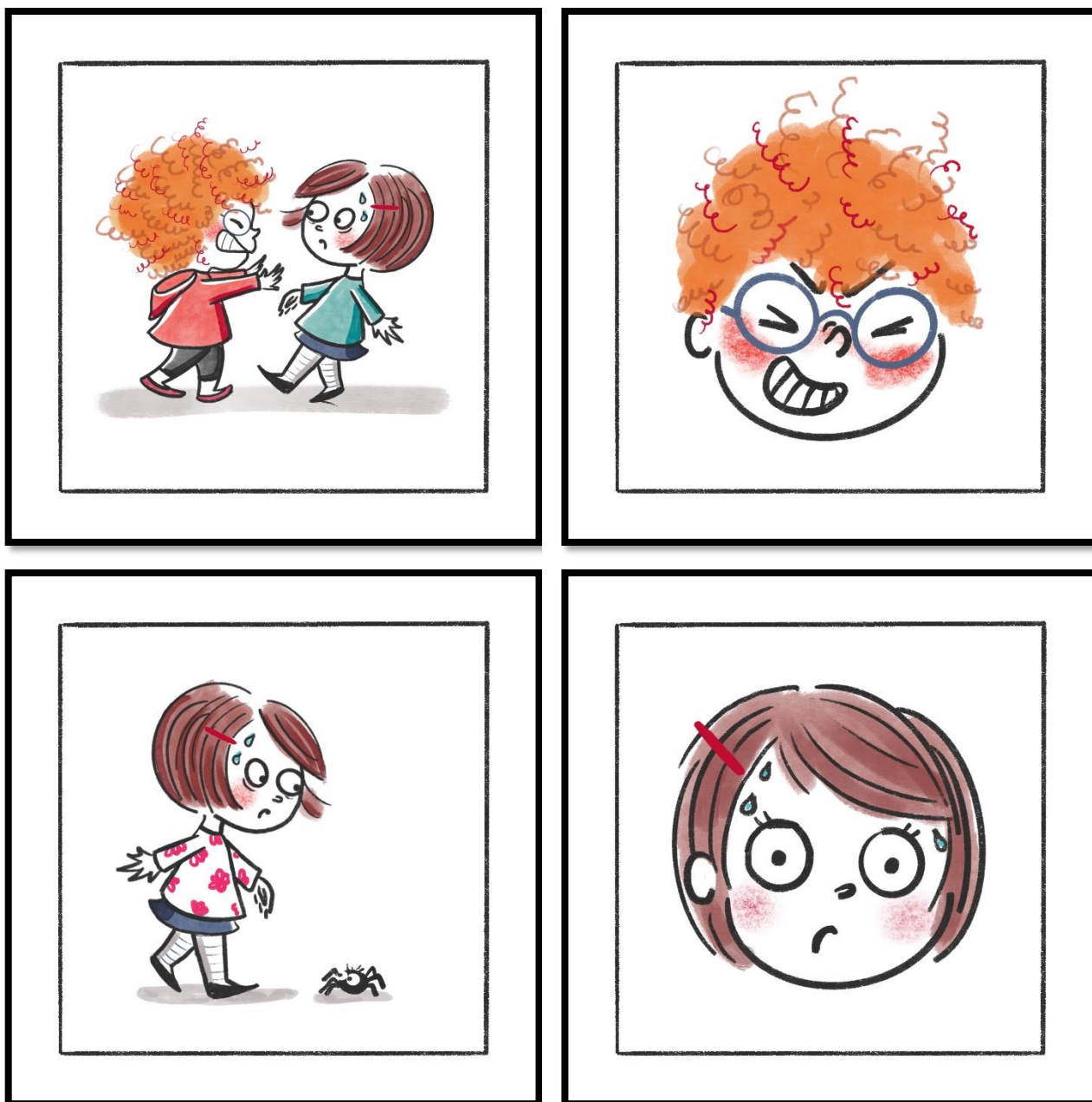
FASE DI SINTESI

8. IL MEMORY DELLE EMOZIONI. (PreA1 – A2)

Indicazioni per i docenti: chiedere ai bambini di abbinare le tessere del memory corrispondenti alle emozioni alle diverse situazioni che vedono rappresentate. Chiedere di verbalizzare ed esplicitare il motivo delle loro scelte. Più il livello linguistico è alto nei bambini e più si possono formulare domande specifiche es. *Perché il bambino è disgustato davanti all'uva? Perché la bambina è sorpresa quando vede il coniglietto?*



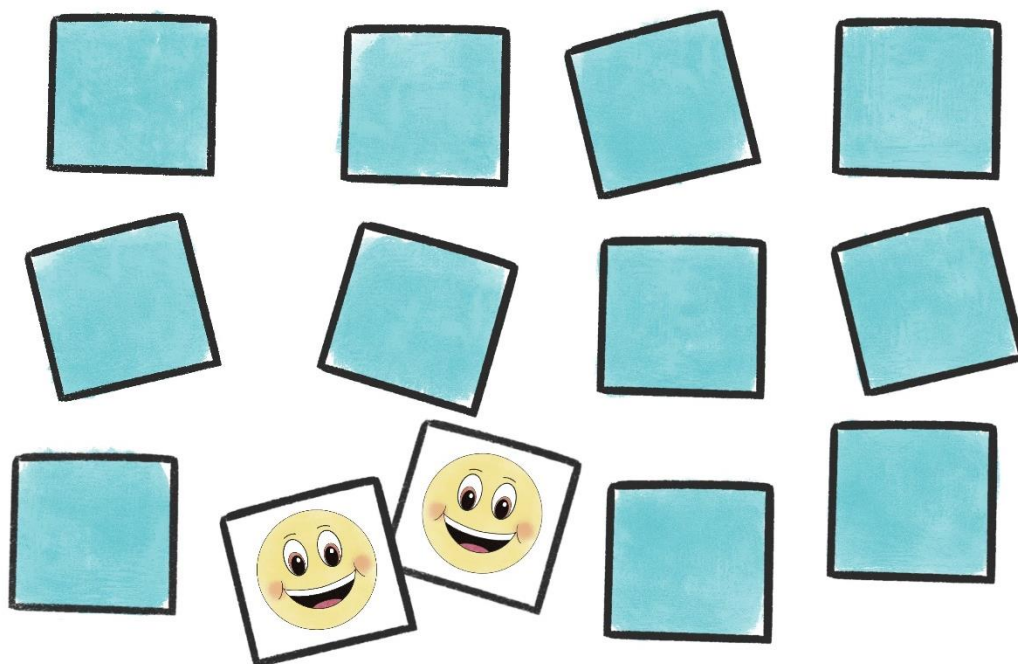




Variante: è possibile costruire il memory abbinando anche le emoticon e le tessere delle emozioni.

9. IL MEMORY DELLE EMOZIONI. (PreA1 – A1)

Indicazioni per i docenti: utilizzare le flash cards con le emoticon delle emozioni per costruire un altro memory come quello in figura. rendere sempre l'attività linguistica quindi chiedere ai bambini, ogni volta che girano una carta, il nome dell'emozione o cosa notano nell'immagine. Nel caso di bambini nella fase del silenzio o a livello iniziale in italiano, ripetere il nome dell'emozione più volte, scandendo le parole, per facilitare la memorizzazione dell'emozione nei bambini.



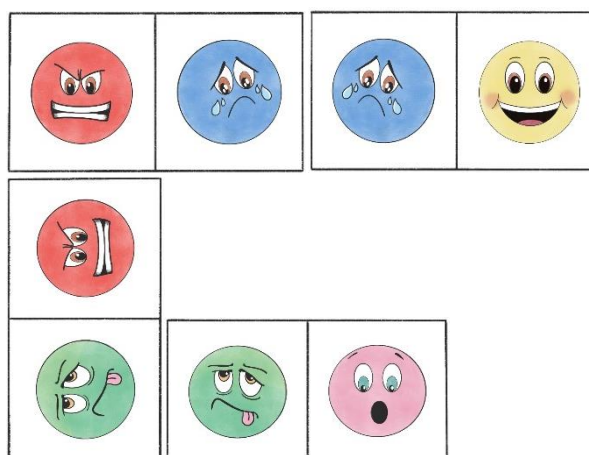
Variante: scattare foto agli studenti che mimano un'emozione. Costruire un memory delle emozioni della classe dove abbinare l'emoticon alla foto dello studente. Per esempio, si potrà abbinare l'emoticon della tristezza e la foto del bambino che mima l'espressione corrispondente alla stessa emozione.

10. IL DOMINO DELLE EMOZIONI (PreA1- A2)

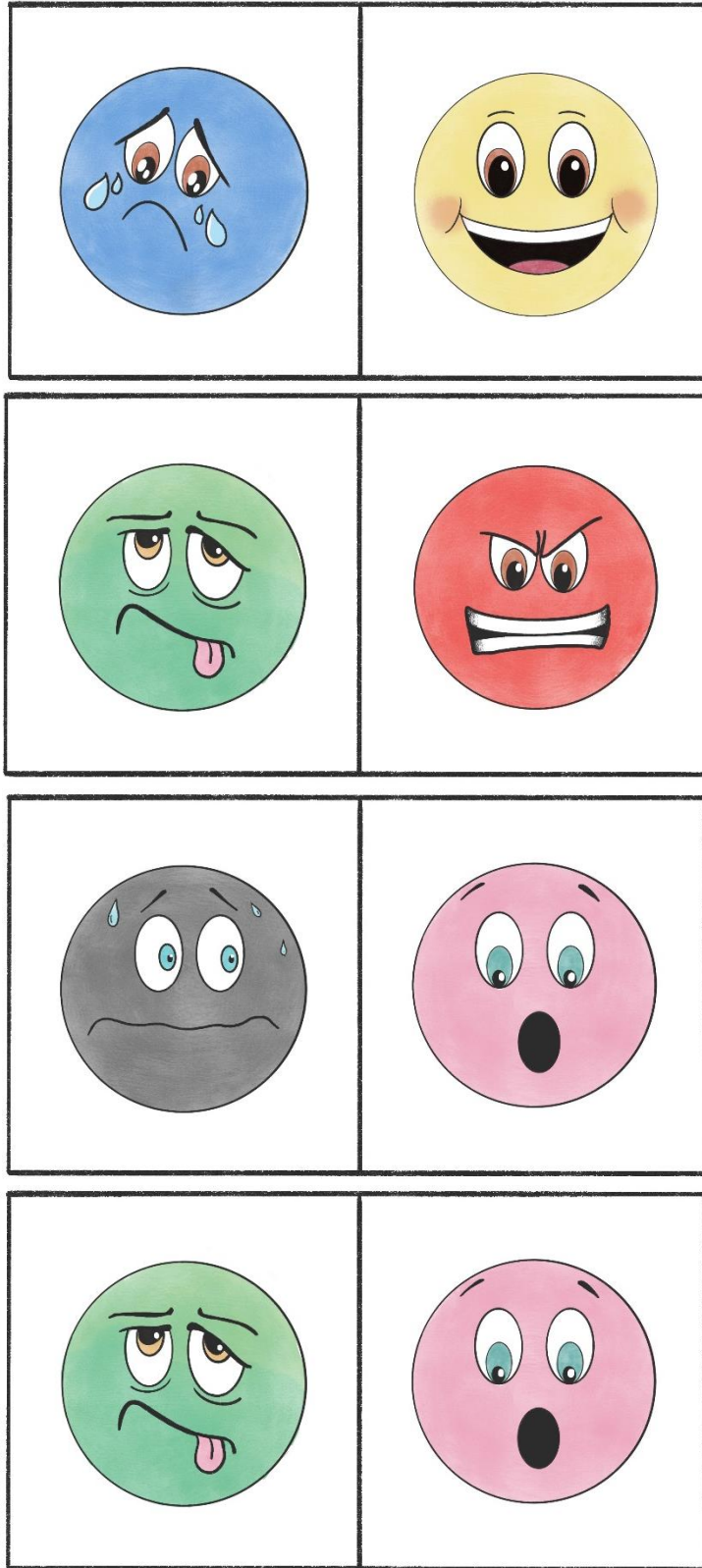
Indicazioni per i docenti: stampare e ritagliare le caselle del domino delle emozioni per giocare in classe. Stampare più copie delle caselle delle domino e fornirne almeno 4 o 5 ad ogni bambino. Mettere una casella del domino al centro della stanza. Chiedere poi ai bambini di avvicinare e posizionare alla tessera domino che si trova al centro della stanza una tessera tra quelle che possiedono. Come in un tradizionale domino, i bambini possono avvicinare una tessera solo se possiedono, su uno dei due lati, una emoticon uguale a quella presente nella tessera centrale.

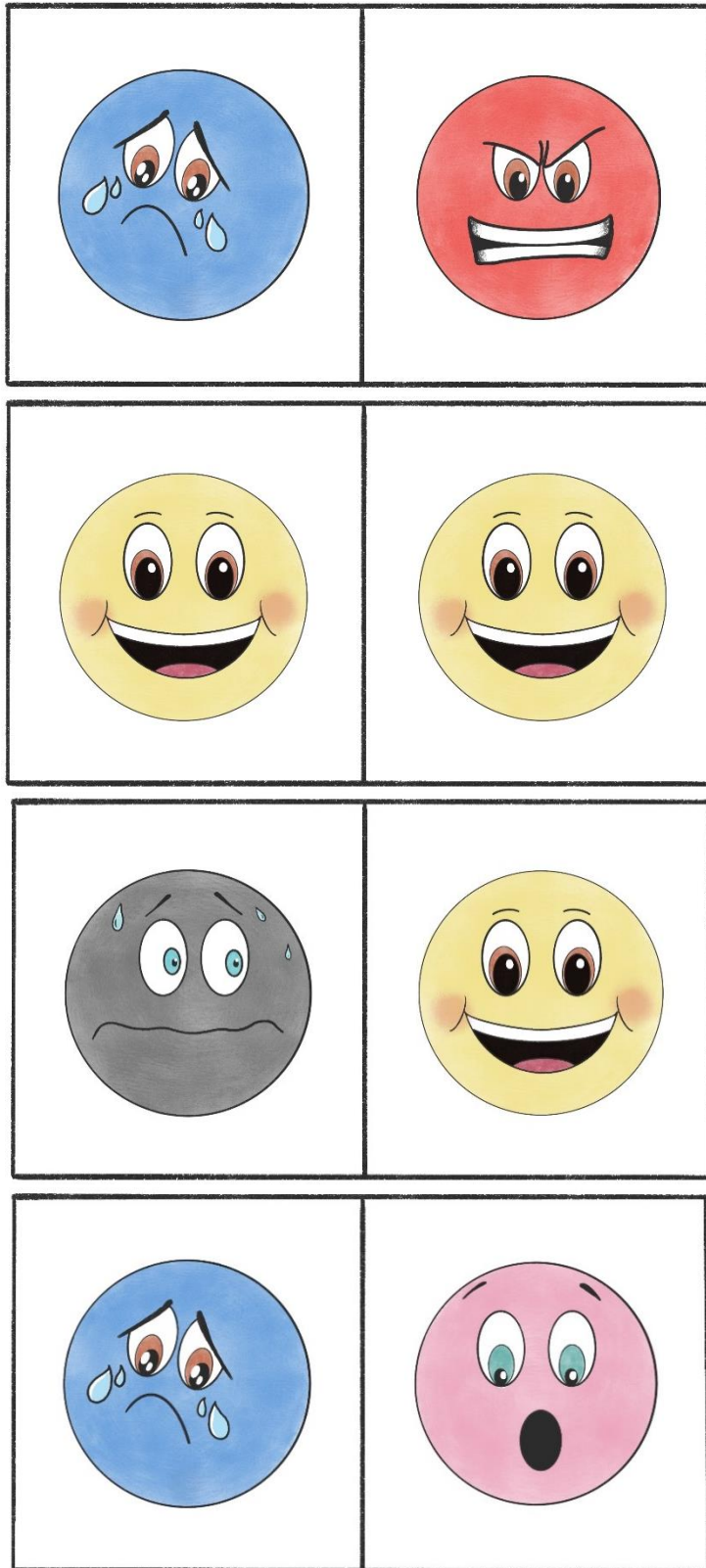
Si veda l'esempio che segue:

TESSERA CENTRALE



Di seguito si trovano le tessere del domino scaricabili, fotocopiabili e ritagliabili.







Progetto co-finanziato dall'Unione Europea



Comune di Venezia



MINISTERO
DELL'INTERNO

FONDO ASILO, MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione/Migrazione legale – ON 2 – Integrazione- lett. h) Formazione civico linguistica – Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021

**PROG-2506 “VOCI: Vivere Oggi Cittadini in Italia.
Percorsi Sperimentali di apprendimento di italiano e di educazione civica”**

UNITÀ 2

CORPO



In partenariato con



Università Ca' Foscari

2 - UNITÀ DIDATTICA: CORPO

Attività plurilivello - dal PreA1 all'A1 del QCER

A cura di: Valeria Tonioli

Illustrazioni e grafica di Elena Sciancalepore

Revisione schede di Fabio Caon

Progetto finanziato con fondo FAMI

Scuola	Scuola dell'infanzia – dai 3 ai 5 anni	Livelli del QCER consigliati per ogni attività
Metodologia	Didattica ludica	
Campi di esperienza infanzia	Il corpo e il movimento I discorsi e le parole	
Aspetti linguistico comunicativi	Sapere i principali nomi relativi alle parti del corpo Saper ripetere i principali nomi delle parti del corpo e saper descrivere le principali parti del corpo Saper descrivere il proprio viso nel futuro	PreA1 – A1 A1 A1
Aspetti lessicali	Conoscere i nomi delle principali parti del corpo	PreA1 – A1
Aspetti fonetici	-	-
Aspetti interculturali e plurilingui	Saper riconoscere i nomi delle principali parti del corpo anche nelle proprie L1.	PreA1 – A1
Elementi di educazione civica	Saper valorizzare i patrimoni plurilingui presenti in classe, le diversità culturali e valorizzare la propria identità personale esprimendo gusti e preferenze.	PreA1 – A1

FASE DI MOTIVAZIONE

1. GUARDA LE IMMAGINI. QUALI PAROLE CONOSCI? (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: mostrare ai bambini l'immagine che segue e chiedere di nominare o ripetere i nomi delle parti del corpo che conoscono. Più si aumenta di livello linguistico, più si può instaurare un dialogo con i bambini. Nei livelli iniziali si può anche indicare una parte del corpo, es. una gamba, e chiedere al bambino *È una gamba?* In modo il bambino può rispondere anche con "sì" o "no". Sempre nei livelli iniziali si può chiedere ai bambini di toccare le parti del corpo menzionate dai docenti. Nei livelli superiori si può chiedere ai bambini di dire le parti del corpo conosciute o descrivere i personaggi, ad esempio *Come sono le bambine? Come sono i capelli di questa bambina?*

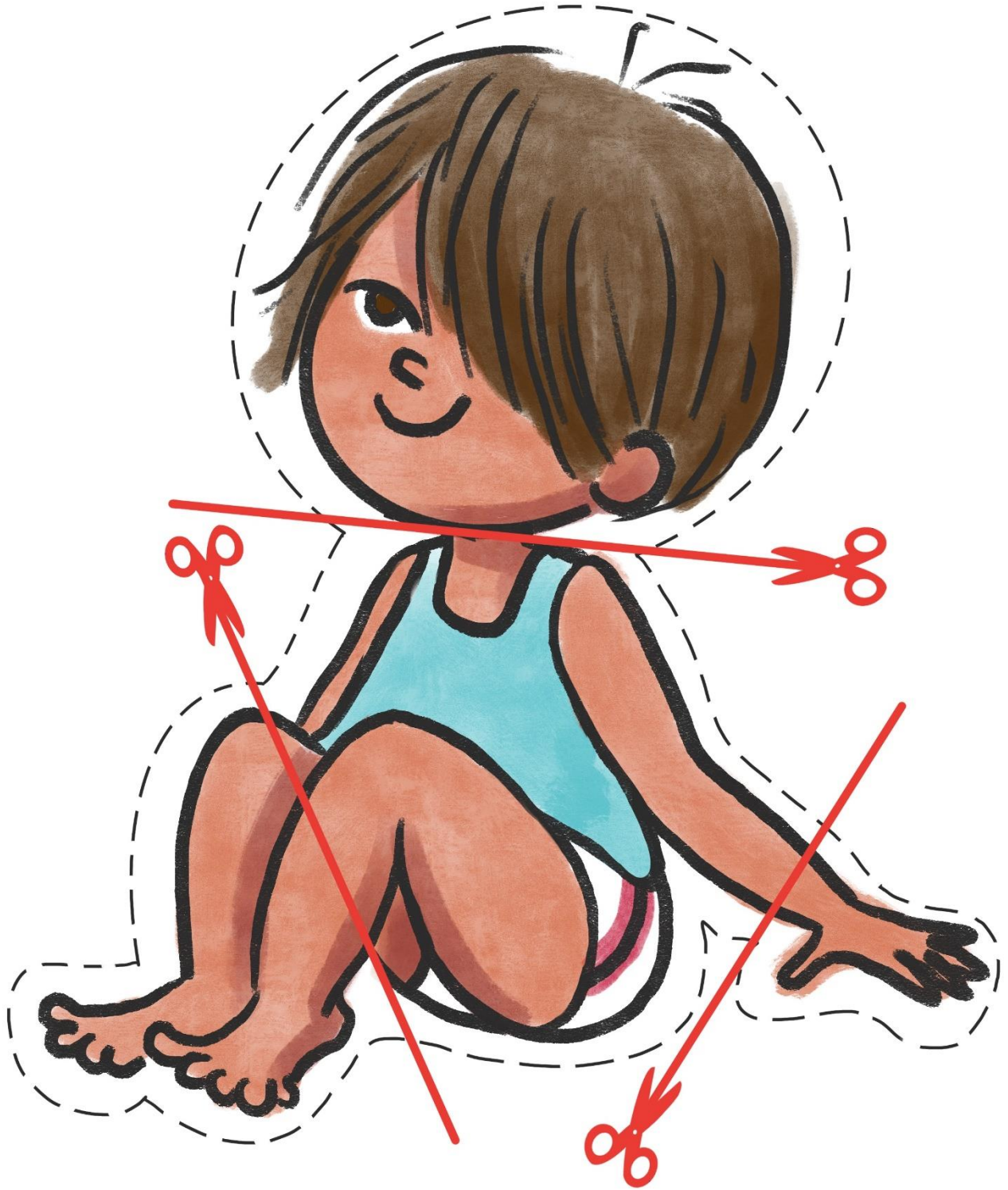


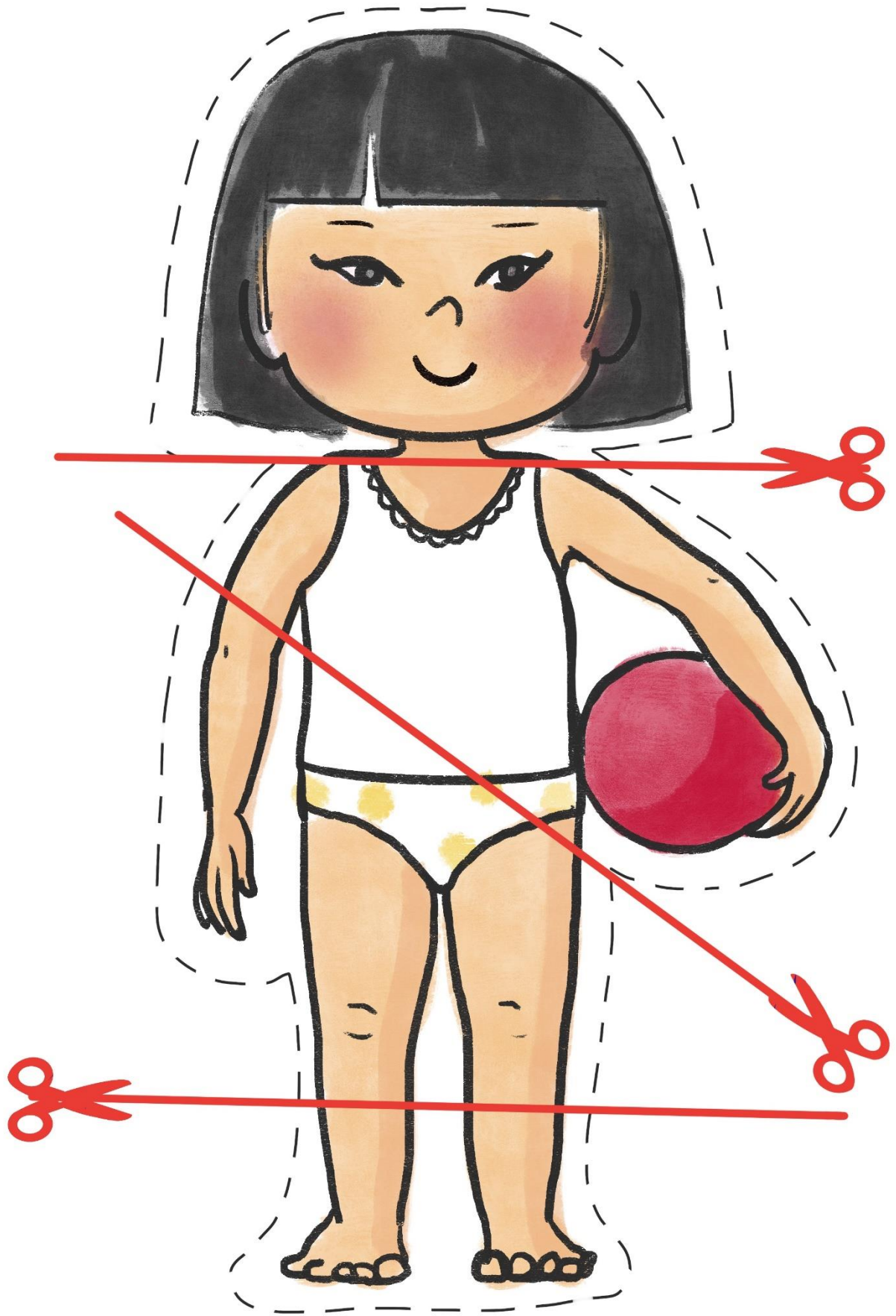
2. PUZZLE (PreA1-A1)

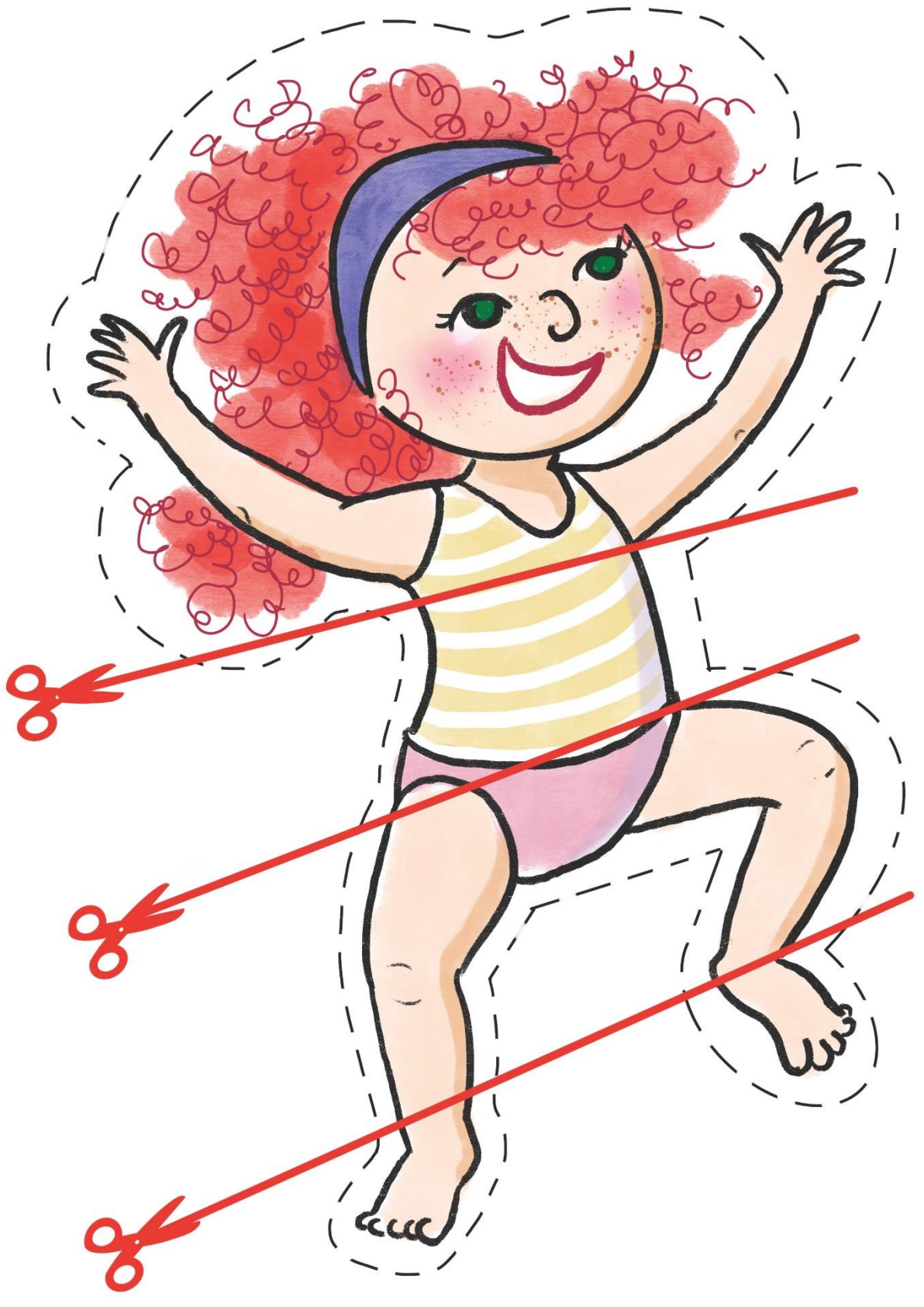
In coppie: Guarda le immagini e ricostruisci i puzzle.

Indicazioni per i docenti: stampare e ritagliare le immagini che seguono secondo le linee di ritaglio in rosso.

Per i livelli iniziali chiedere ai bambini di ricostruire il puzzle senza forzare loro ad una produzione verbale. Si possono indicare le tessere che devono prendere, sottolineando a voce il nome rappresentato nella tessera, dicendo loro per esempio *prendi la gamba del bambino* o *adesso metti la gamba del bambino* e guidarli nel puzzle. Nei livelli più avanzati di lingua, chiedere ai bambini mentre svolgono il compito di descrivere cosa stanno facendo o di menzionare le parti del corpo che attaccano nel puzzle. Vince la coppia che finisce prima. Nel caso di bambini a livelli iniziali è possibile fare il compito anche individualmente. Ritagliare in pezzi anche a seconda dell'età dei bambini.









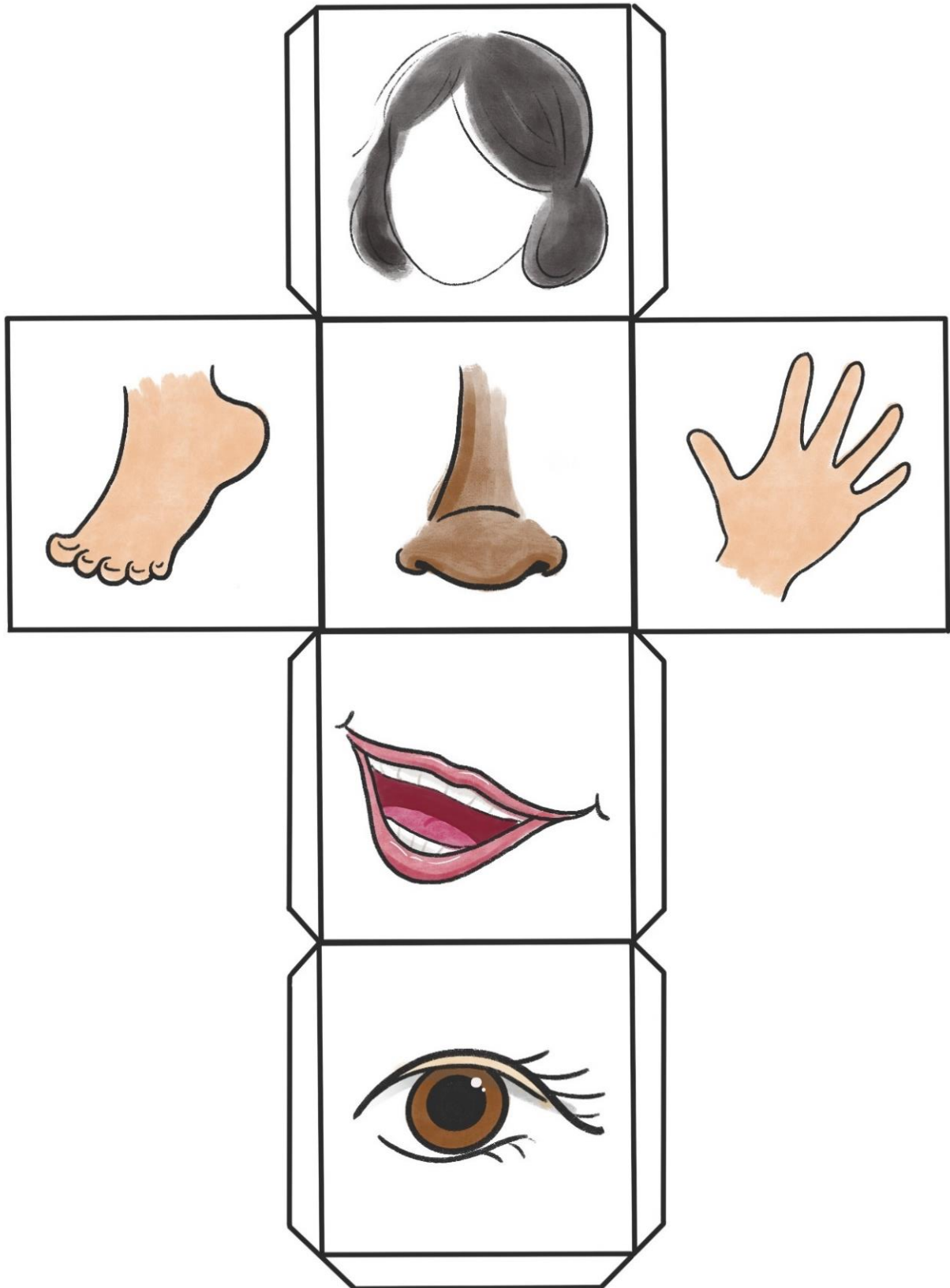
3. LANCIA IL CUBO DELLE PARTI DEL CORPO (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: lanciare il cubo delle parti del corpo scaricabile e ritagliabile nella pagina seguente. A seconda dei livelli si può utilizzare solo il primo cubo (PreA1) o il secondo (A1) o entrambi (sempre per A1). Si lancia il cubo e si chiede a turno ai bambini di nominare la parte del corpo (A1) o ripetere il nome della parte del corpo nominata dall'insegnante (PreA1). Si può anche chiedere ai bambini di toccare su di sé e/o nominare la parte del corpo indicata dal lato del cubo.

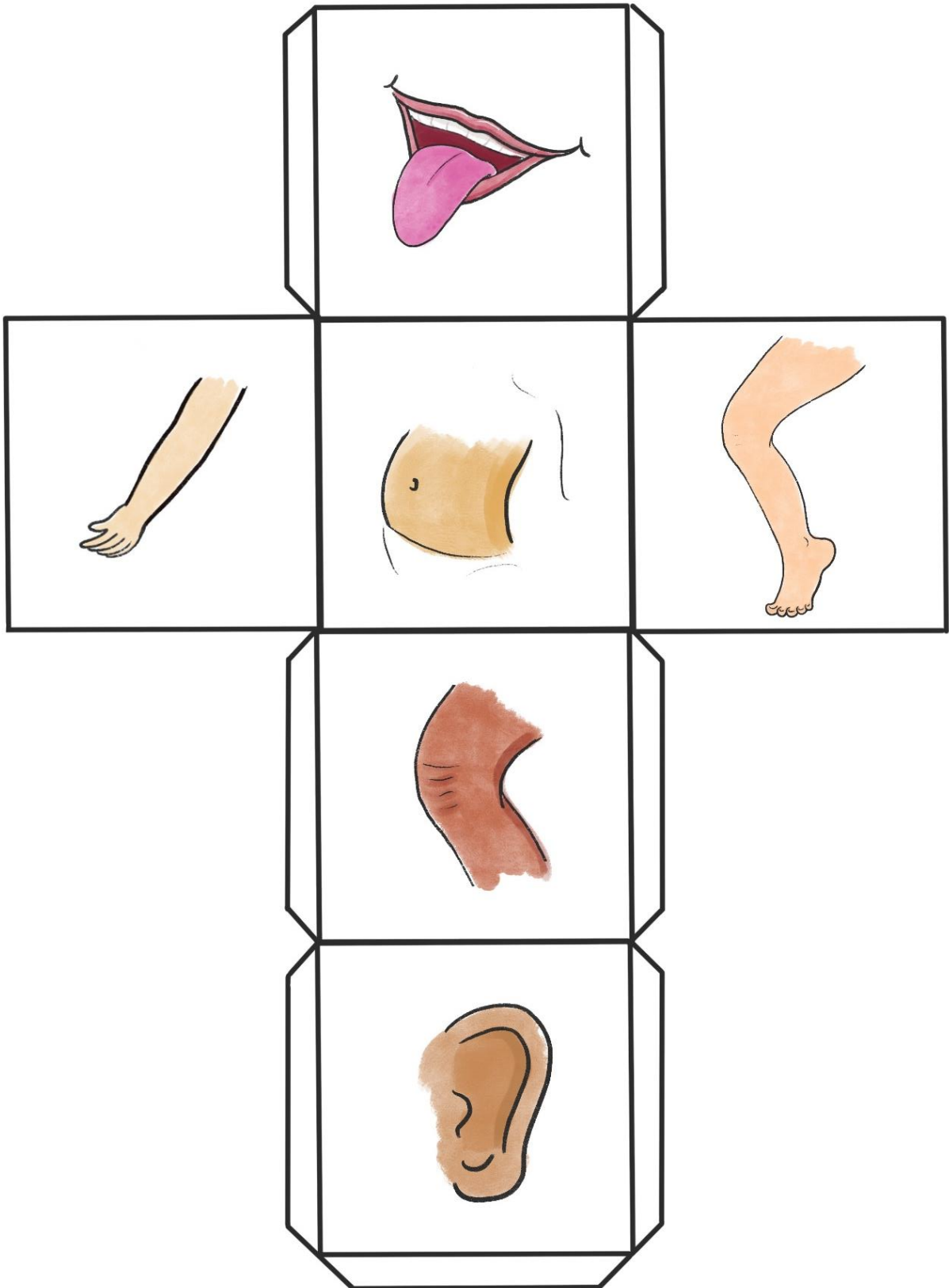
Variante per i livelli iniziali: mettere i bambini in cerchio, lanciare una palla di gomma e nominare le parti del corpo che i bambini devono colpire.

Variante per i livelli avanzati: mettere i bambini in cerchio, lanciare una palla di gomma e nominare le parti del corpo che i bambini devono colpire ma utilizzando parti del corpo più complesse come gomito, schiena, ecc. o aggiungendo destra e sinistra ad alcune parti del corpo es. mano destra o mano sinistra.

PreA1



A1

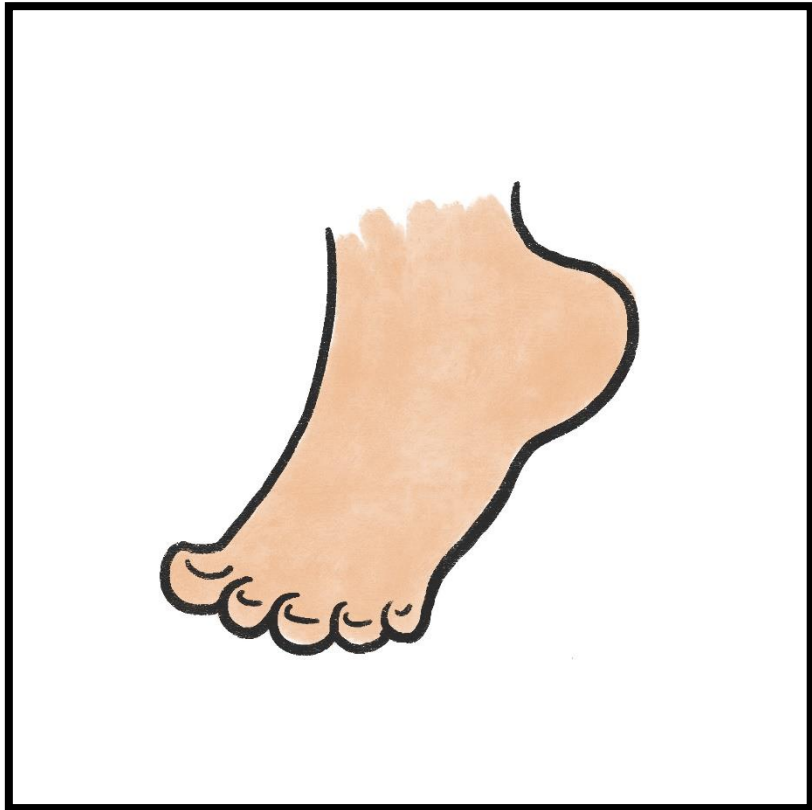


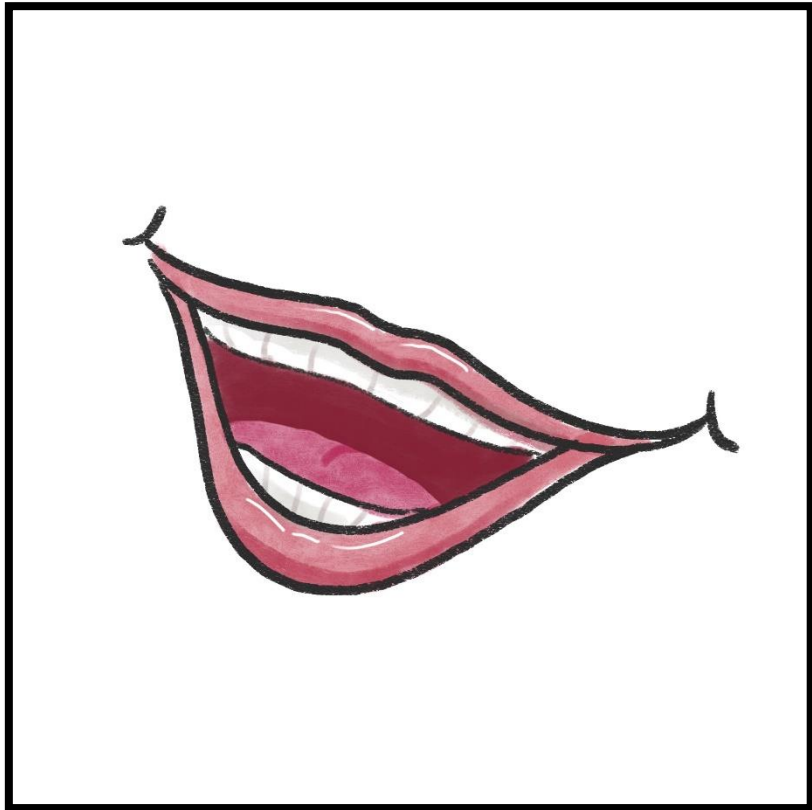
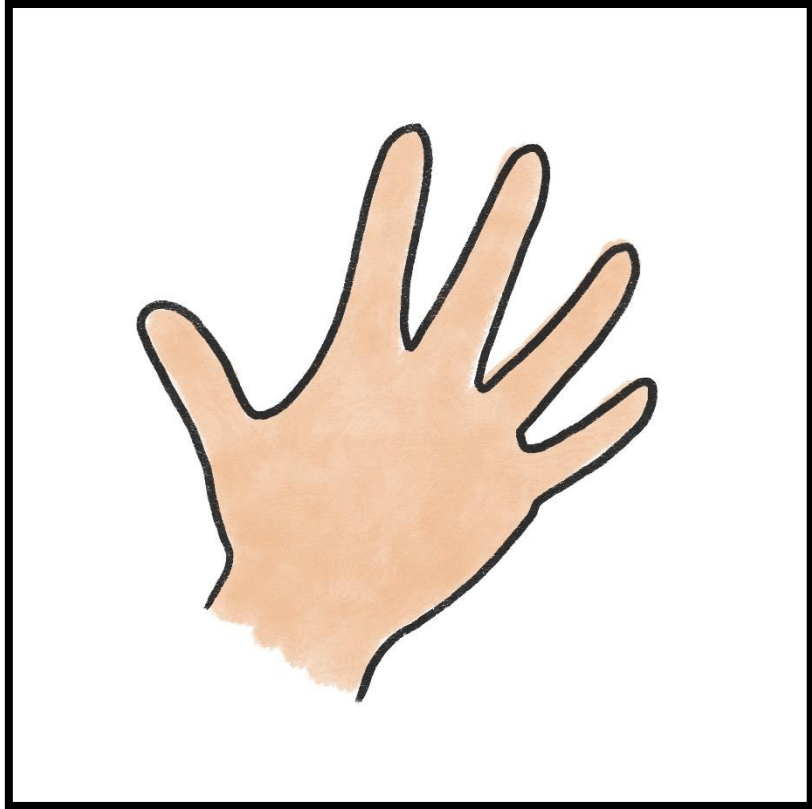
FASE DI GLOBALITÀ

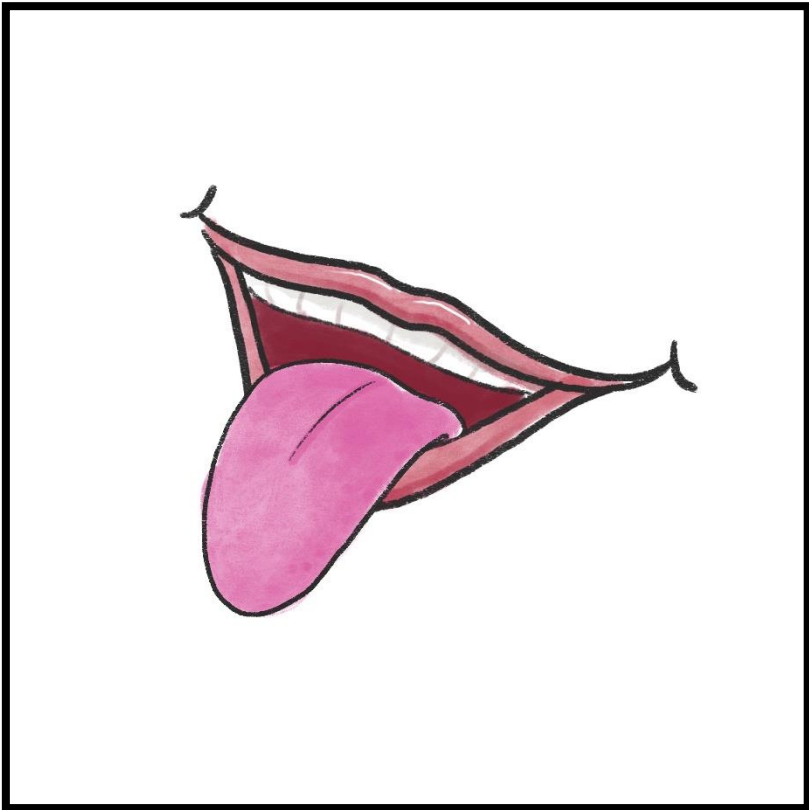
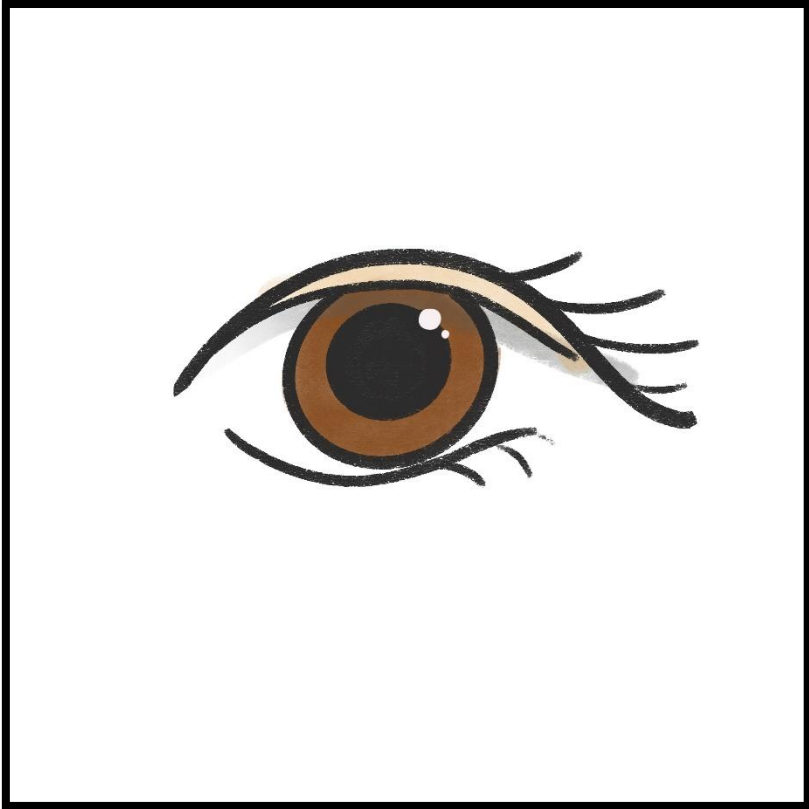
4. RICONOSCI LE PARTI DEL CORPO

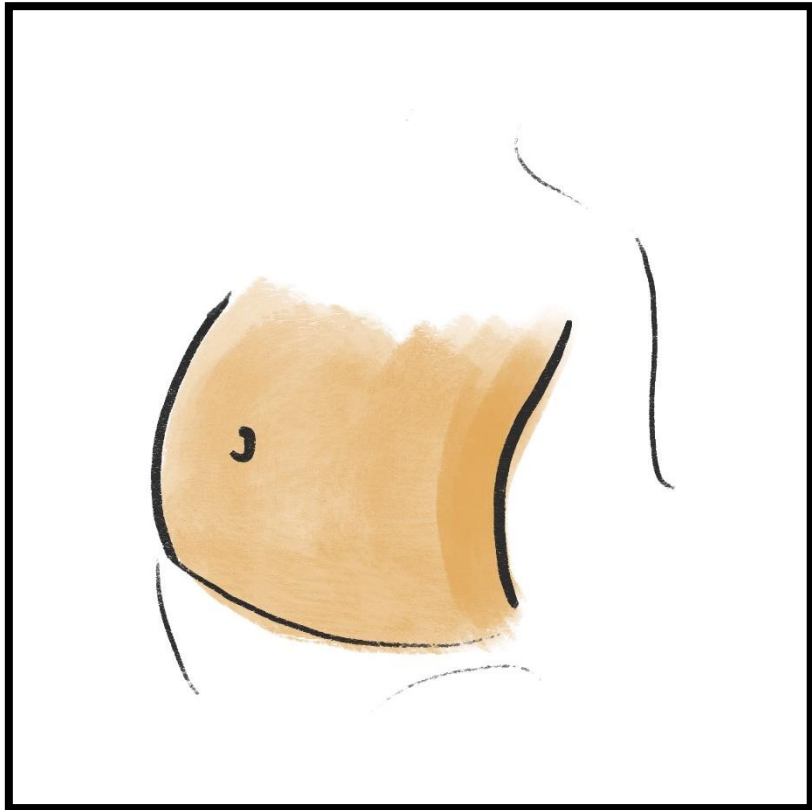
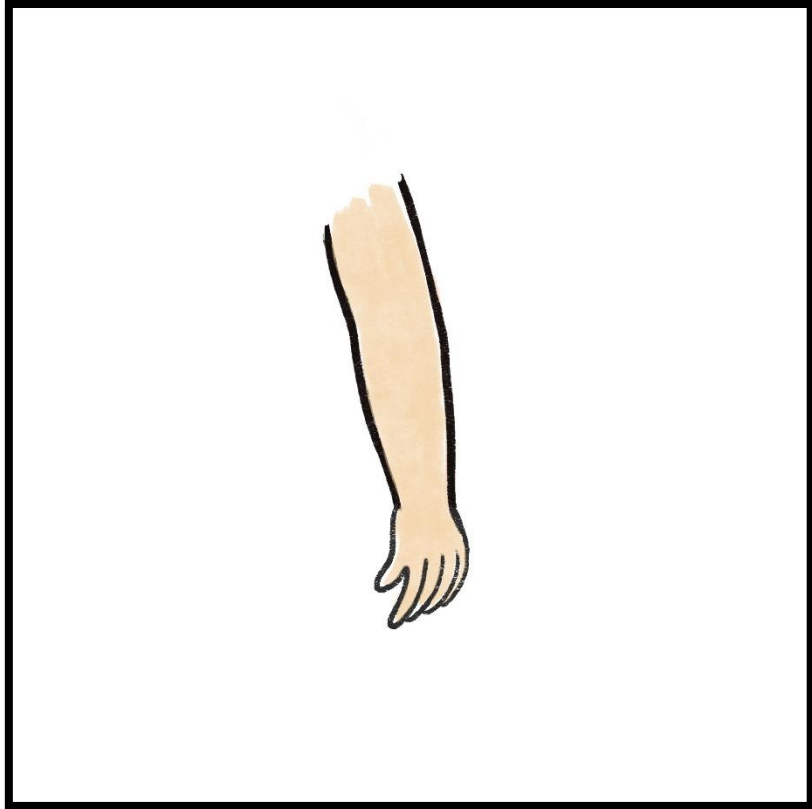
Indicazioni per i docenti: stampare le flash card colorate che seguono e appenderle in aula in diversi luoghi. Le flash card possono eventualmente essere plastificate prima di essere appese. Posizionare i bambini al centro dell'aula e lanciare il cubo dell'esercizio precedente. Quando i bambini vedono la parte del corpo del cubo devono correre in aula e raggiungere la parte del corpo corrispondente rappresentata dalla flash card. I livelli PreA1 devono solo raggiungere ed individuare la parte del corpo ed eventualmente ripetere la parte del corpo menzionata dall'insegnante. I livelli A1, invece, devono pronunciare la parte del corpo corretta. **Variante:** se non è possibile correre in aula si può realizzare l'attività in giardino o si possono disporre le flash card su di un tavolo, lanciare il cubo e chiedere a turno ai bambini di riconoscere le parti del corpo corrispondenti alle flash card stesse.

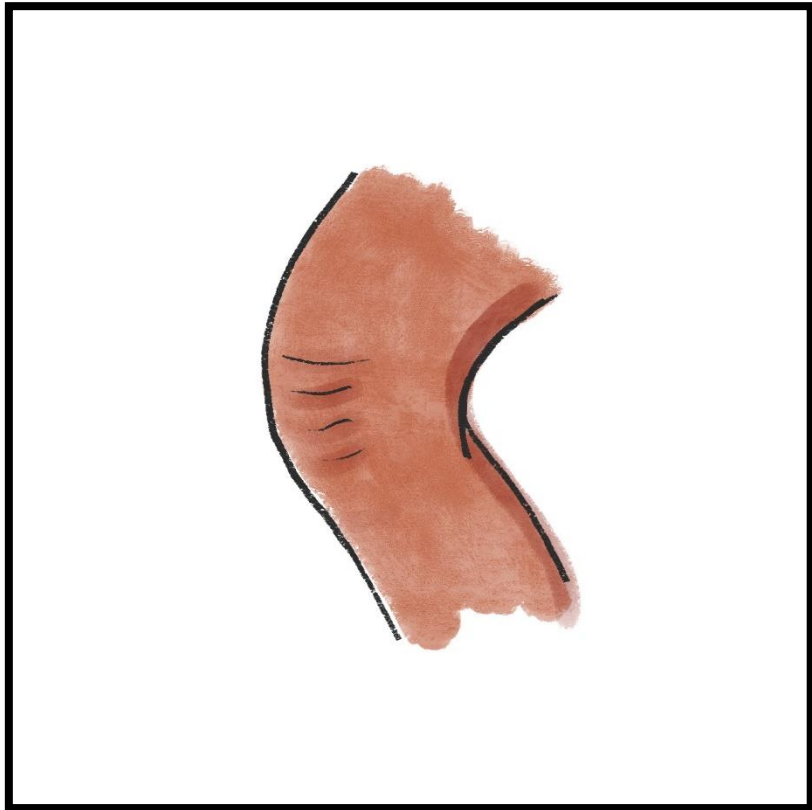
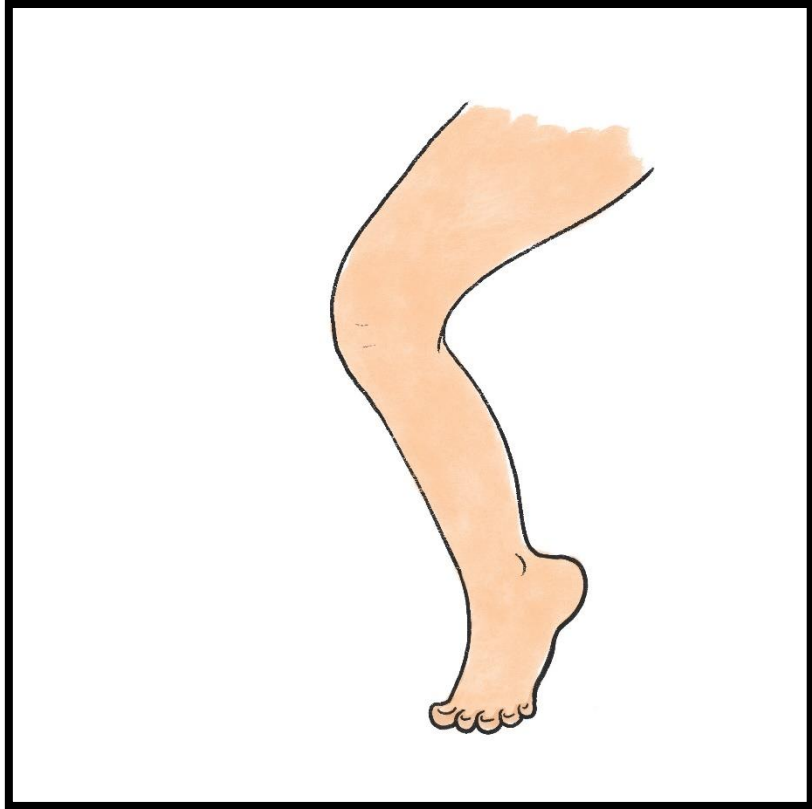


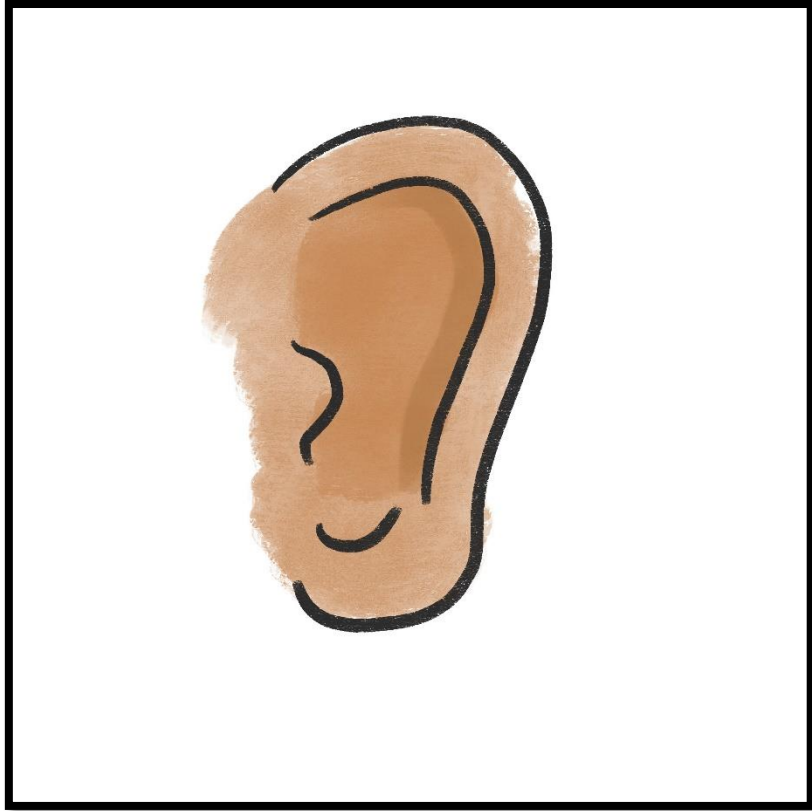










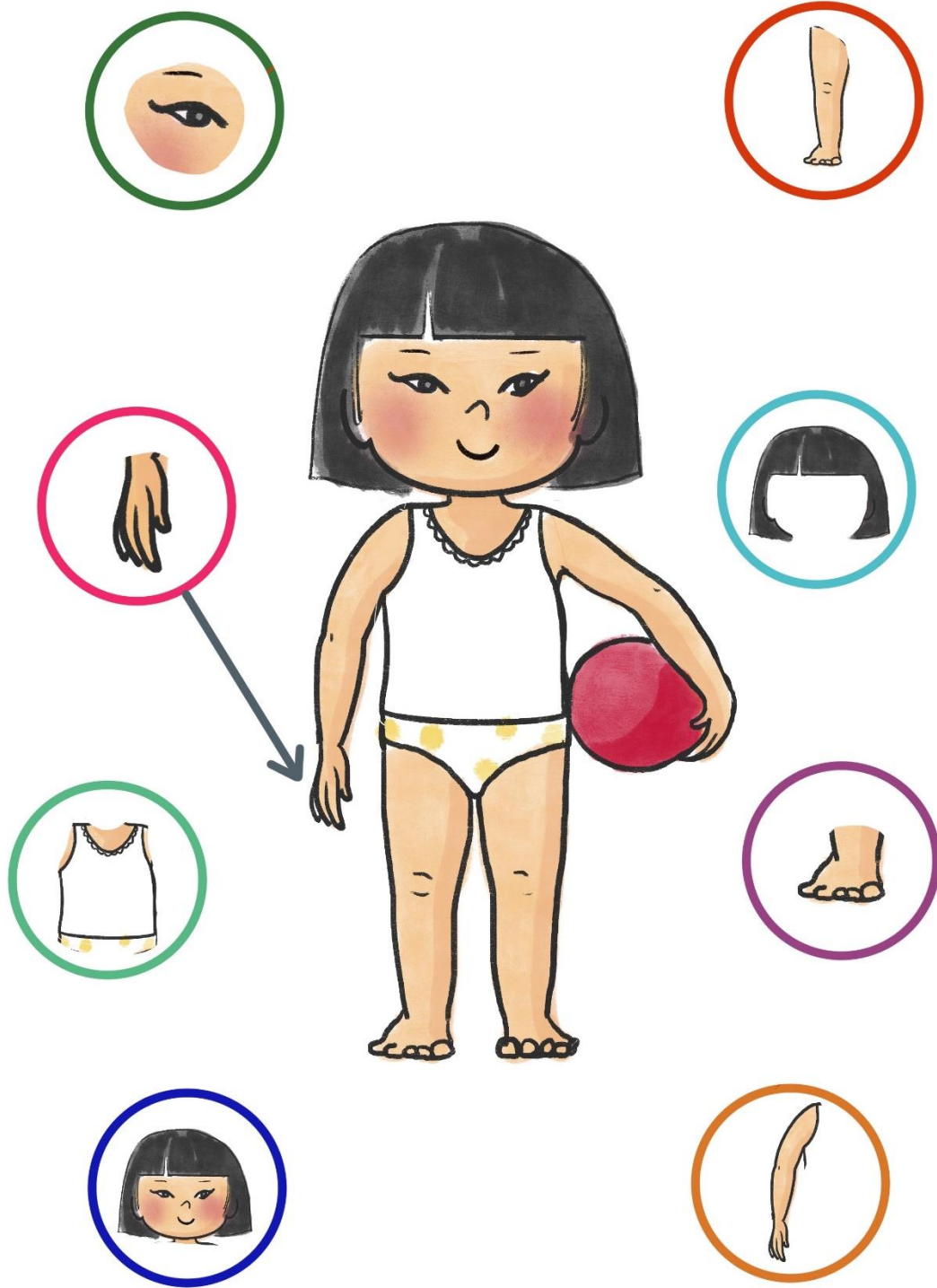


FASE DI ANALISI

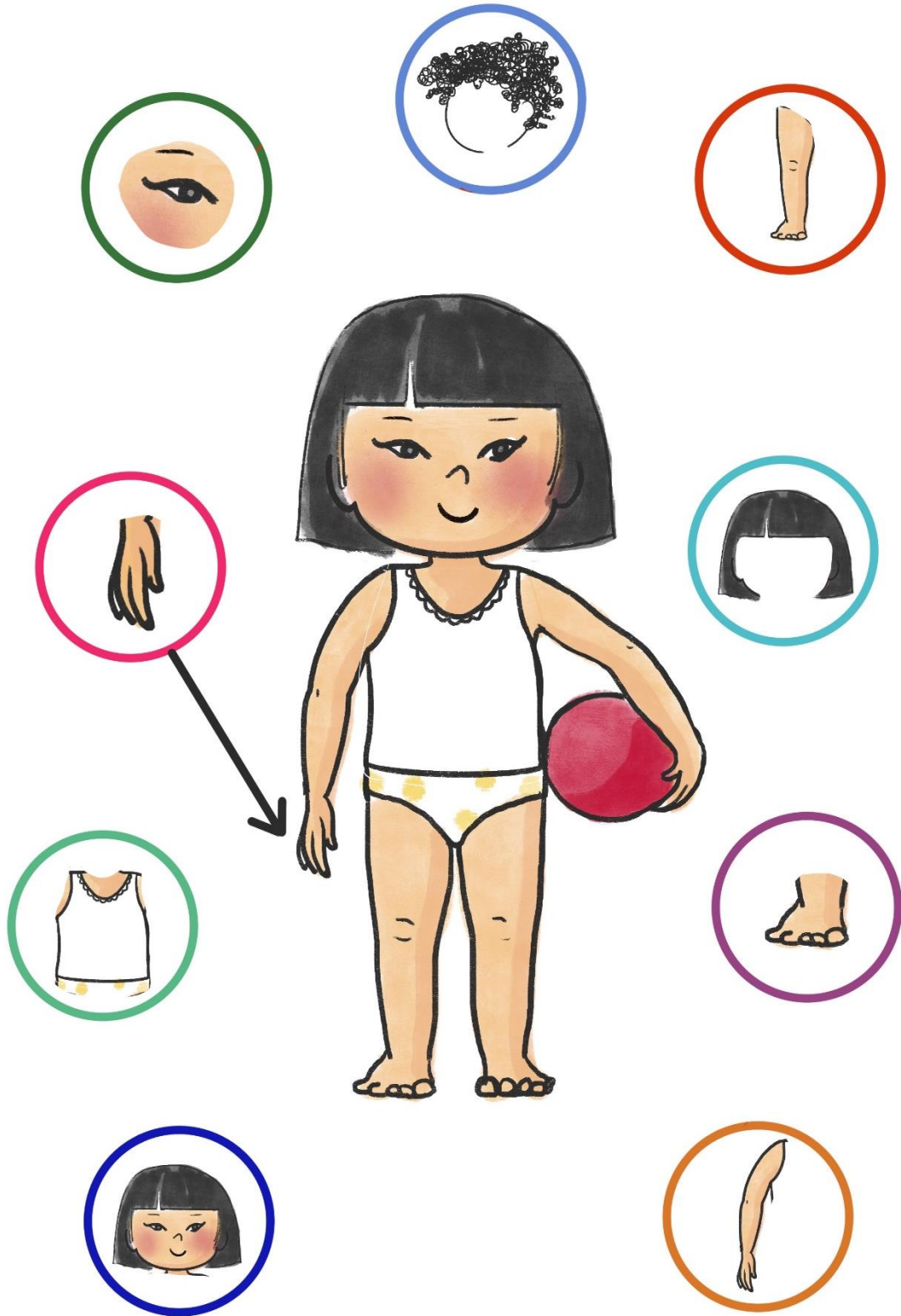
5. UNISCI LE PARTI DEL CORPO AL DISEGNO. (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: chiedere ai bambini di unire le parti del corpo a lato del disegno al corpo del bambino. Mentre eseguono l'attività i livelli inferiori (PreA1) è sufficiente che il docente rinforzi l'input linguistico corretto, sottolineando quanto esegue il bambino, ad esempio dicendo *Adesso unisci l'occhio* o *Qual è l'occhio?* Per gli studenti di livello superiore, invece, chiedere ai bambini di descrivere i passaggi e le operazioni che stanno realizzando. Chiedere agli studenti A1 qual è la parte del corpo intrusa. Utilizzare la scheda corrispondente al livello dei bambini.

PreA1



A1

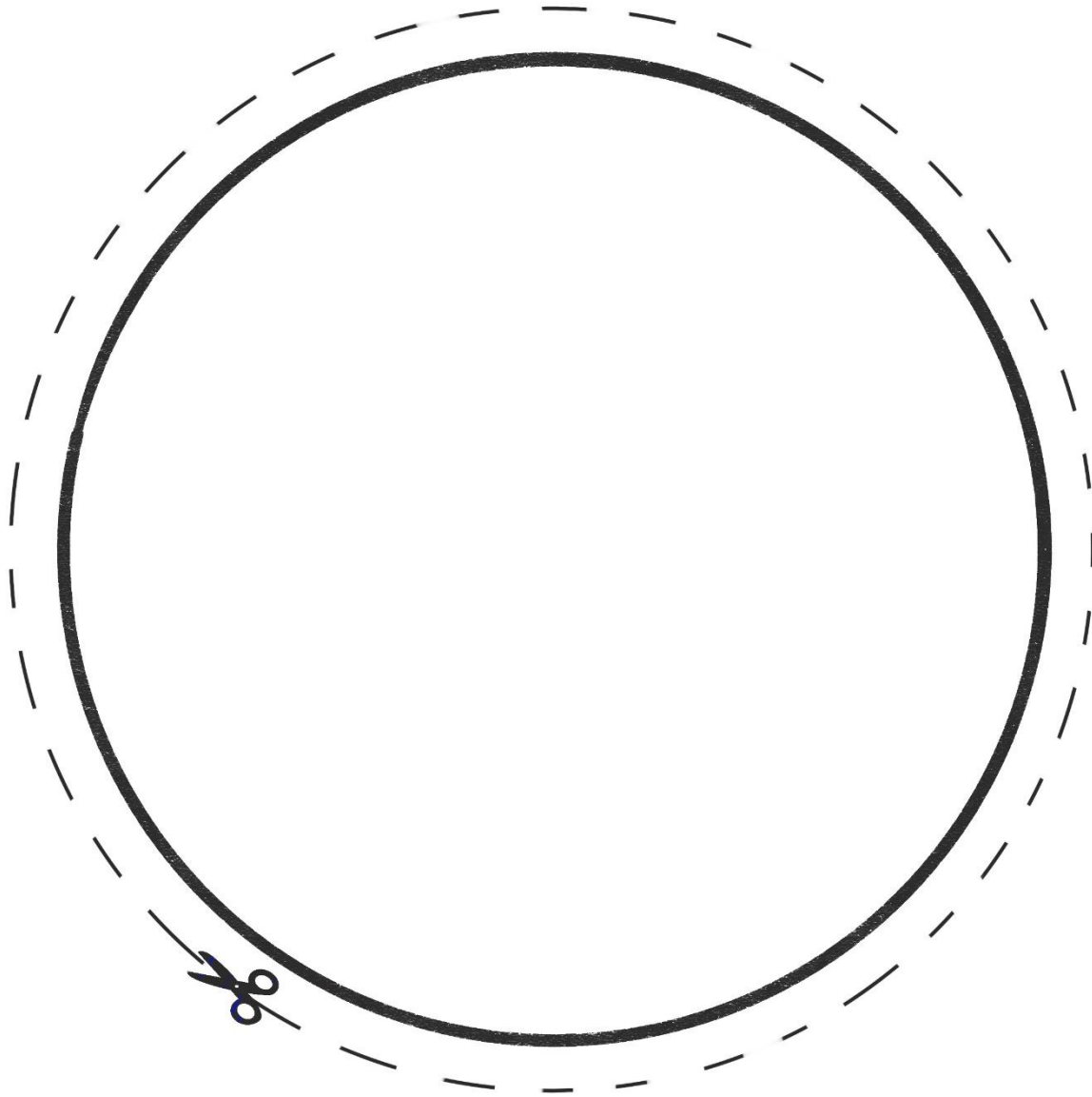


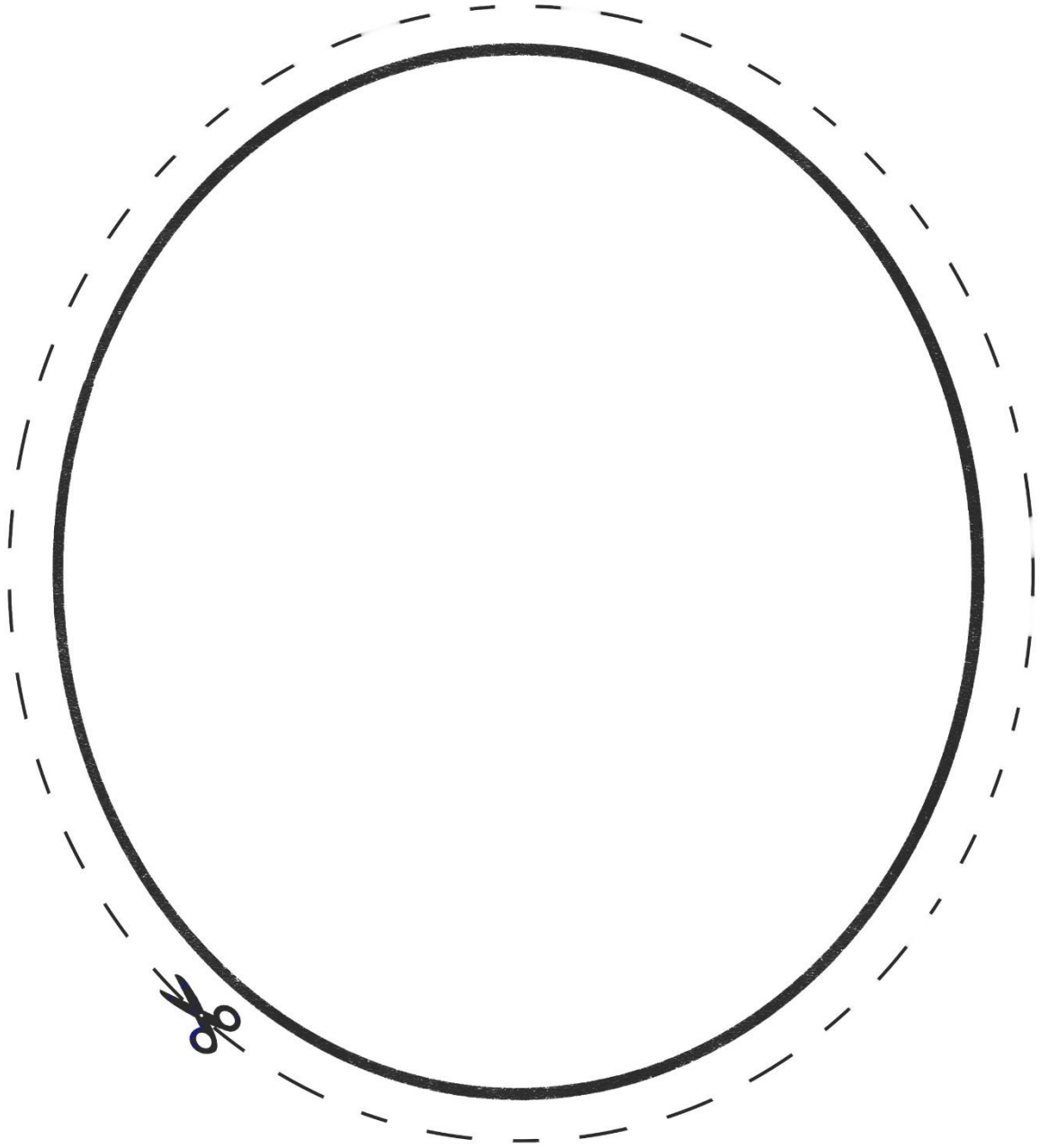
FASE DI SINTESI

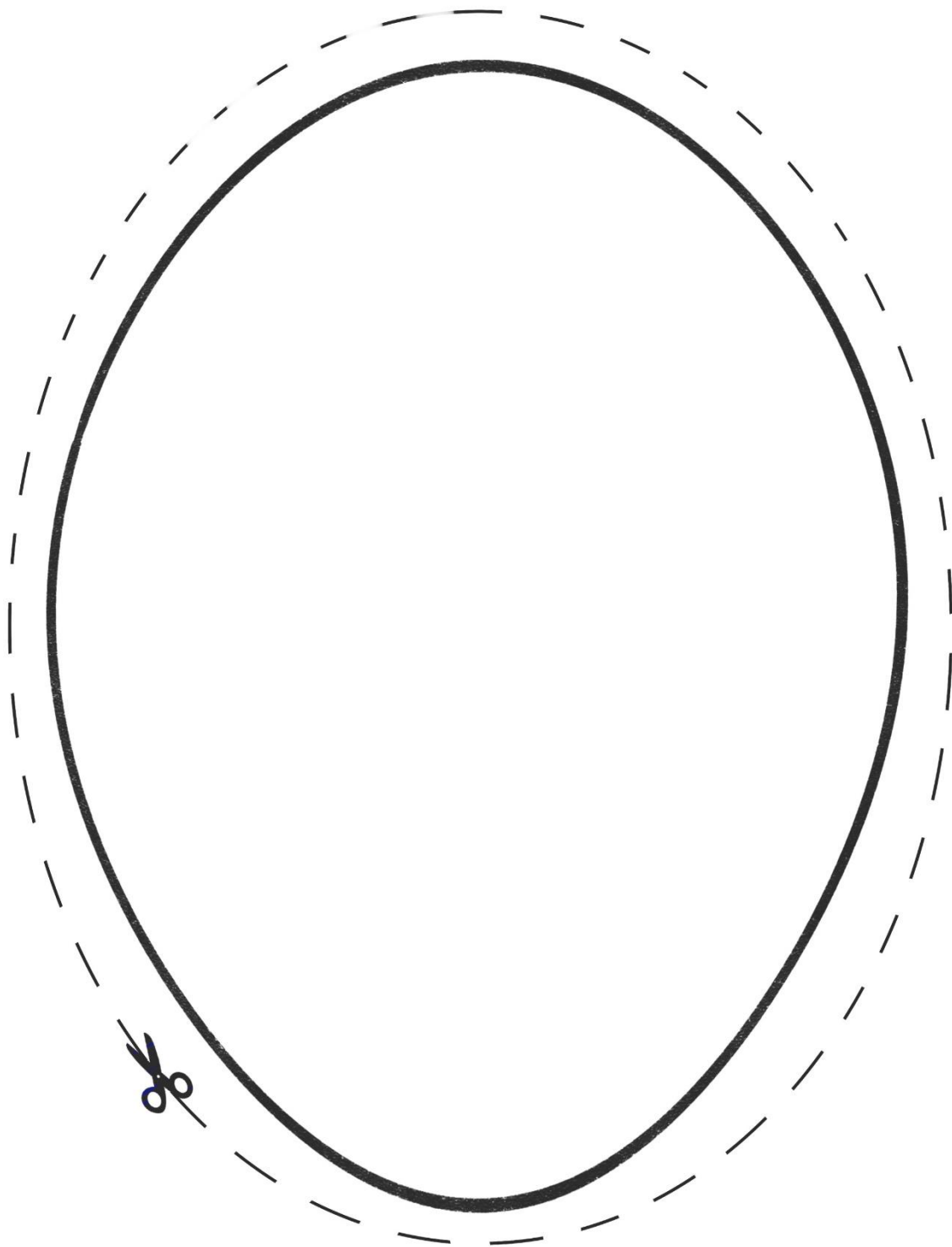
6. FACCE ARTISTICHE. (PreA1-A1)

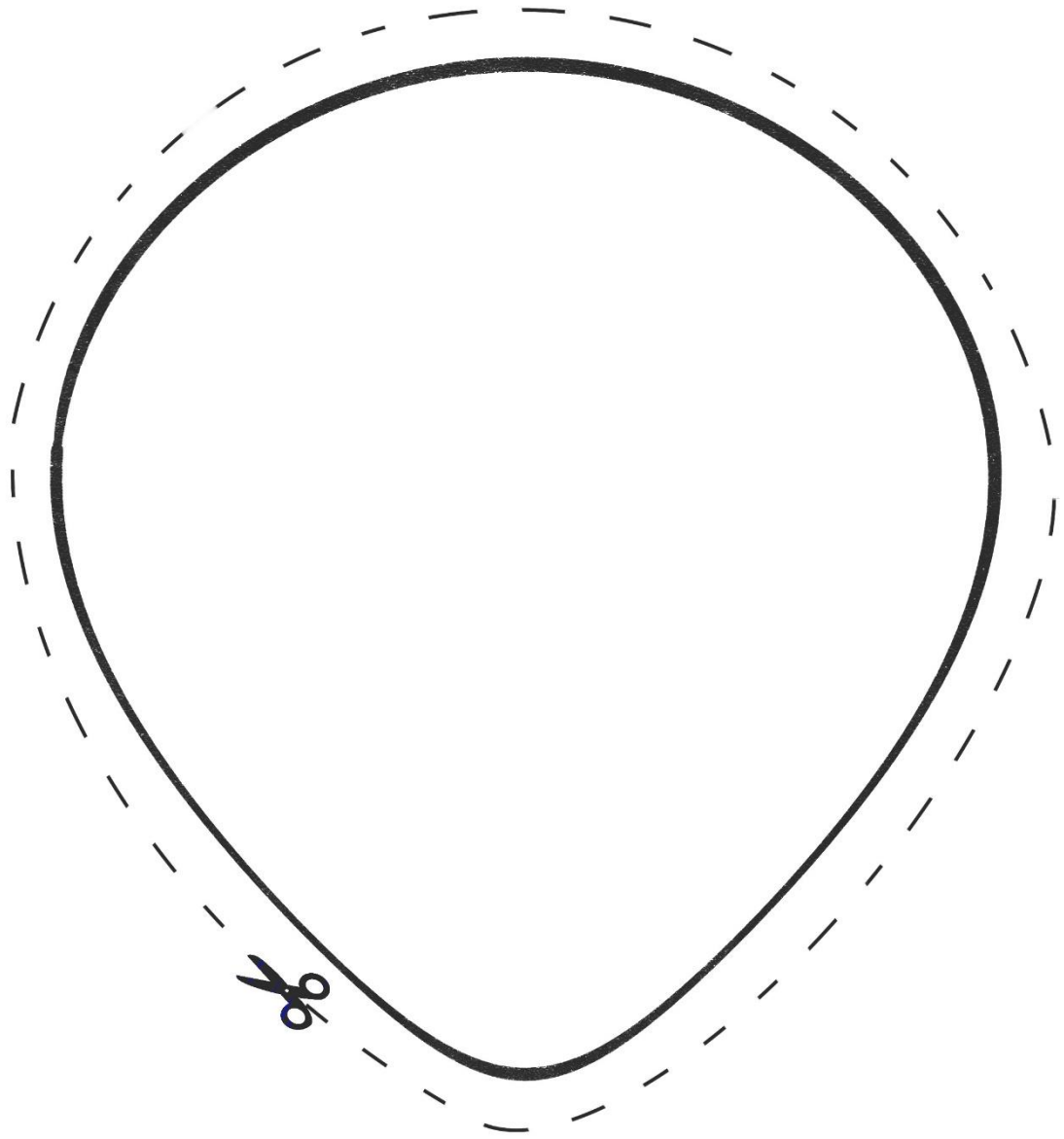
Indicazioni per i docenti: scaricare e stampare le 4 schede preparate per l'attività che seguono in bianco e nero e che rappresentano la sagoma di un volto. Chiedere ad ogni bambino di scegliere una scheda. Fornire ai bambini colori e materiali come colla, forbici, lana, stoffe, pezzi di plastica, tappi di bottiglia di plastica colorata, ritagli di giornale ecc. Chiedere ai bambini di costruire il viso che hanno scelto ricoprendolo e colorandolo con i materiali a disposizione. Per i livelli PreA1, rinforzare l'input verbale positivo sottolineando cosa stanno facendo i bambini (ad esempio dicendo loro, *bene, mettiamo i capelli neri o colora gli occhi di rosso*, ecc). Si può chiedere anche ai bambini di ripetere qualche parola chiave. Per i livelli A1, invece, chiedere di realizzare l'attività e descrivere la propria creazione.





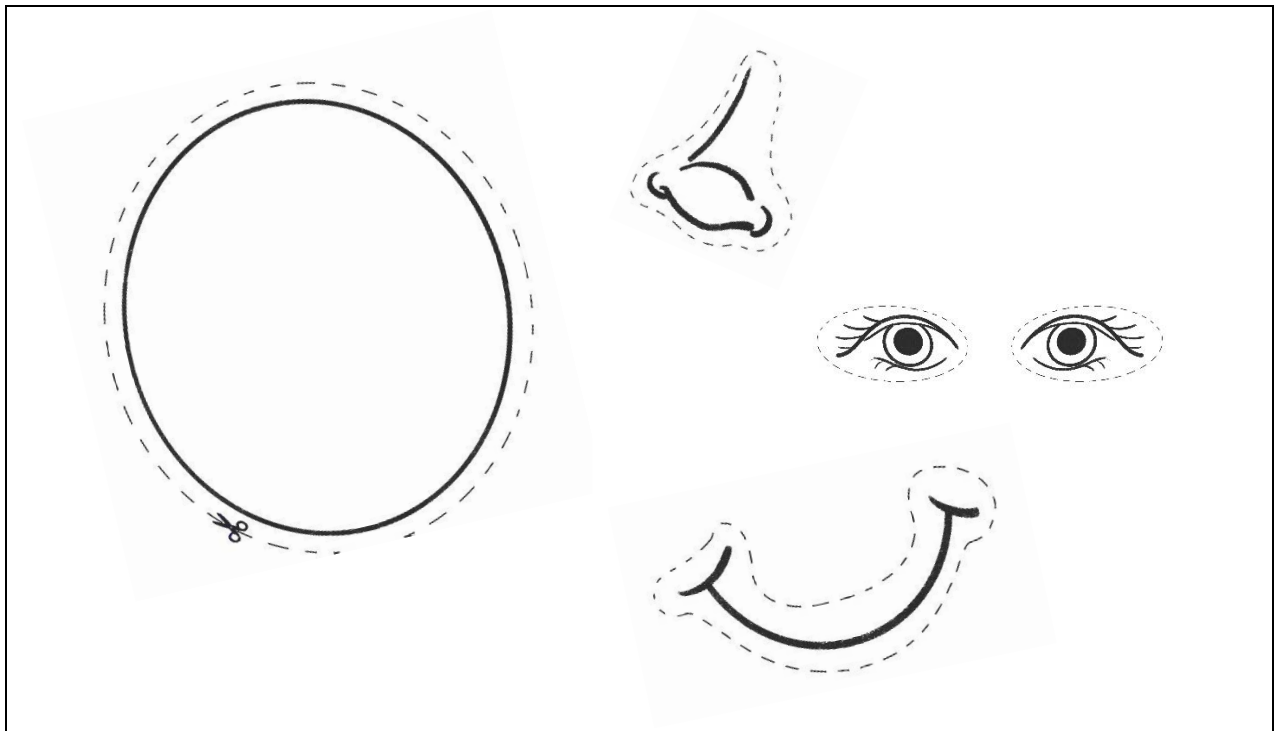


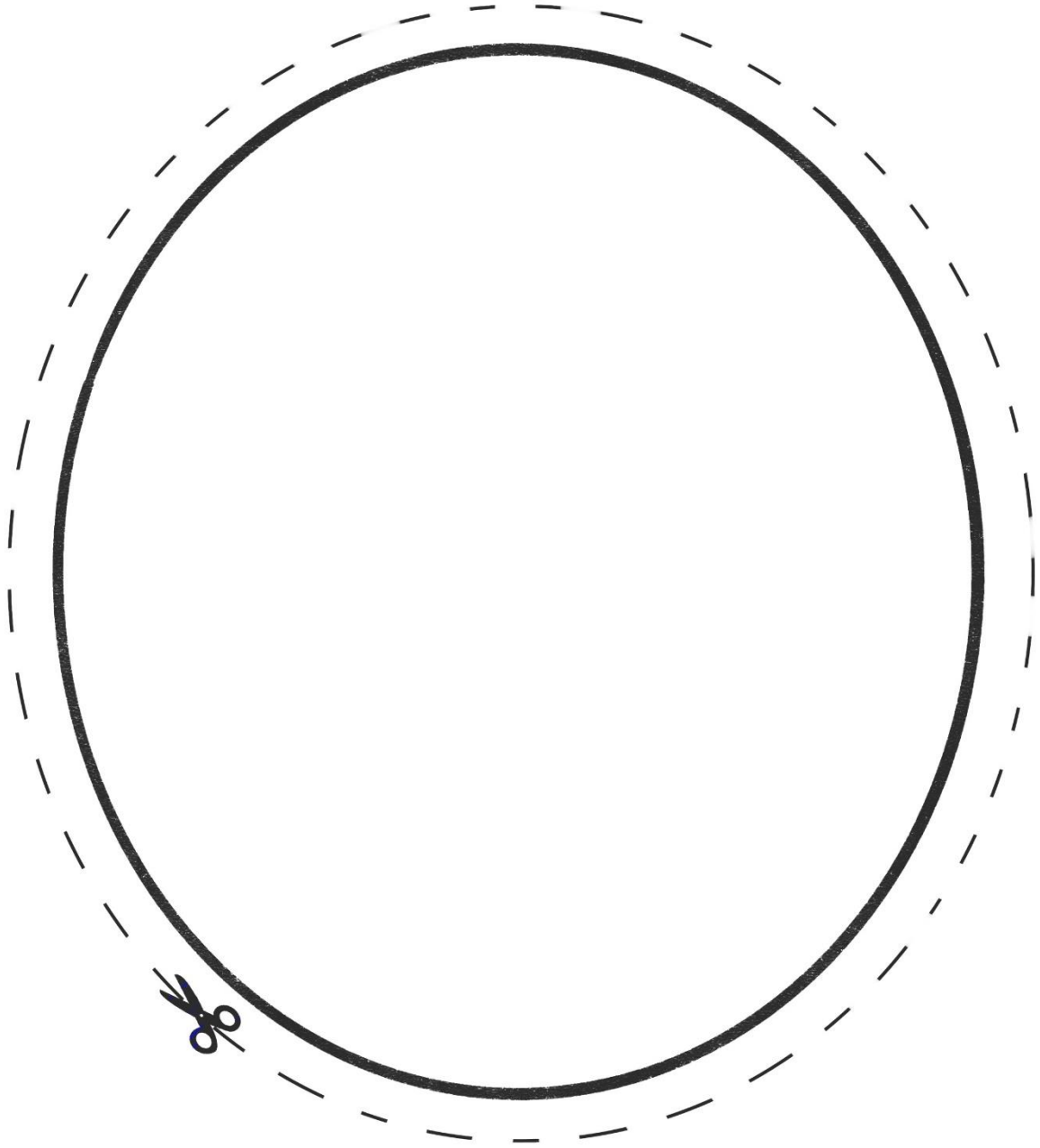


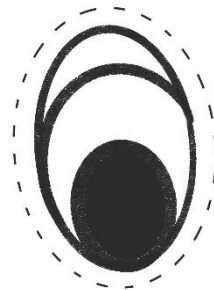
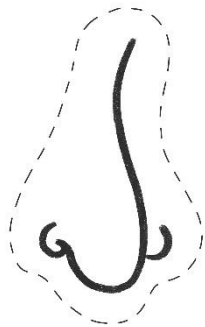
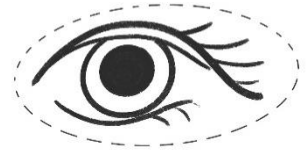
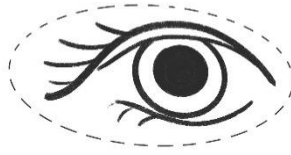
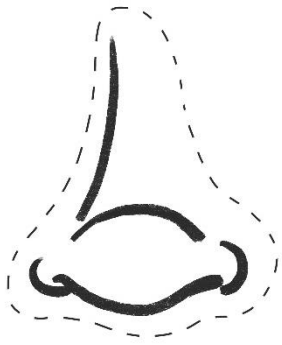


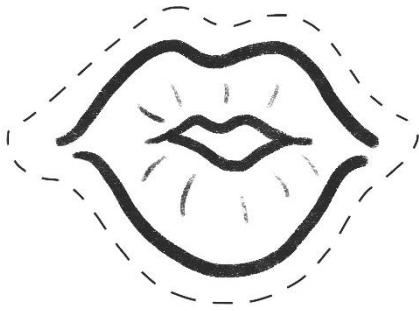
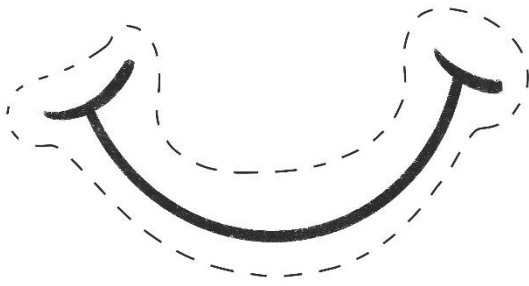
7. COSTRUISCI IL TUO PERSONAGGIO (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: scaricare le schede ritagliabili e fornirne una ad ogni bambino. Fornire poi ai bambini le diverse parti del viso in modo che possano poi costruire a piacimento il proprio personaggio. Come negli esercizi precedenti, gli studenti PreA1, ascoltano l'insegnante ed eventualmente ripetono qualche parola target dell'unità, come occhio, bocca, naso, mentre gli A1 descrivono l'attività.









8. CARTELLONE DEI BAMBINI DELLA CLASSE (PreA1-A1)

Indicazione per i docenti: ogni bambino si distende per terra su di un cartellone e un compagno disegna la sua sagoma con un pennarello o un gessetto colorato. Mentre la disegna deve nominare le parti del corpo del compagno. Una volta create le sagome ognuno può colorarle liberamente come preferisce. Come negli esercizi precedenti, gli studenti PreA1, ascoltano l'insegnante ed eventualmente ripetono le parti del corpo che disegnano mentre gli A1 descrivono l'attività.

9. IL FOGLIO TRASPARENTE (PreA1-A1)

Indicazione per i docenti: i bambini vengono divisi in coppie. Ad ogni bambino si distribuisce un foglio trasparente ed un pennarello indelebile o un pennello con le tempere. A turno, ogni bambino sorregge davanti al proprio viso il foglio trasparente e il compagno ne disegna il viso. Una volta terminato si cambia; chi ha sorretto il foglio disegnerà il viso del suo compagno che a sua volta sorreggerà il proprio foglio. In assenza di fogli trasparenti è possibile usare carta tipo Domopak o fogli trasparenti grandi da appendere in sezione. Come negli esercizi precedenti, gli studenti PreA1, ascoltano l'insegnante ed eventualmente ripetono le parole chiave. L'insegnante fornirà loro input come *disegna gli occhi* o *disegna la bocca*. Gli A1 descrivono l'attività.



10. IL PIATTO RITRATTO (A1)

Indicazioni per i docenti: previa autorizzazione dei familiari e della scuola scattare una foto ad ogni bambino, stamparla, plastificarla ed appenderla in classe. Distribuire ad ogni bambino un piatto, tempere e pennelli. Chiedere ad ogni bambino di disegnare il suo viso come lo immagina da grande, nel futuro. Una volta concluso il lavoro, scattare una foto al bambino che deve sostenere il piatto creato davanti al proprio viso. Poi appendere la foto scattata accanto a quella stampata in precedenza. In questo modo i bambini vedranno come sono in quel momento e come si vedono nel futuro. Chiedere poi ai bambini di verbalizzare e spiegare come si immaginano nel futuro. Si può lasciare il bambino fare una descrizione libera o si può guidare con domande chiedendo, per esempio, *avrà i capelli blu? Secondo te, da grande la bocca sarà grande e rossa? Hai disegnato i capelli gialli? Da grande vuoi i capelli gialli?, ecc.*





Progetto co-finanziato dall'Unione Europea



Comune di Venezia



MINISTERO
DELL'INTERNO

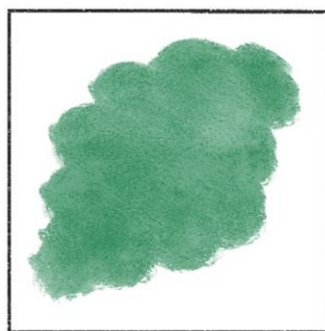
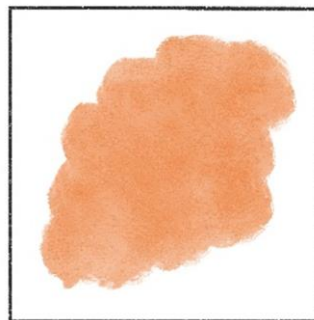
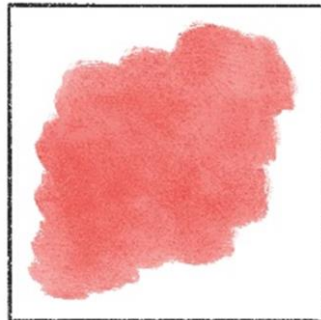
FONDO ASILO, MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione/Migrazione legale – ON 2 – Integrazione- lett. h) Formazione civico linguistica – Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021

**PROG-2506 “VOCI: Vivere Oggi Cittadini in Italia.
Percorsi Sperimentali di apprendimento di italiano e di educazione civica”**

UNITÀ 3

COLORI



In partenariato con



Università Ca' Foscari

3 - UNITÀ DIDATTICA: COLORI

Attività plurilivello - dal PreA1 all'A1 del QCER

A cura di: Valeria Tonioli

Illustrazioni e grafica di Elena Sciancalepore

Revisione schede di Fabio Caon

Progetto finanziato con fondo FAMI

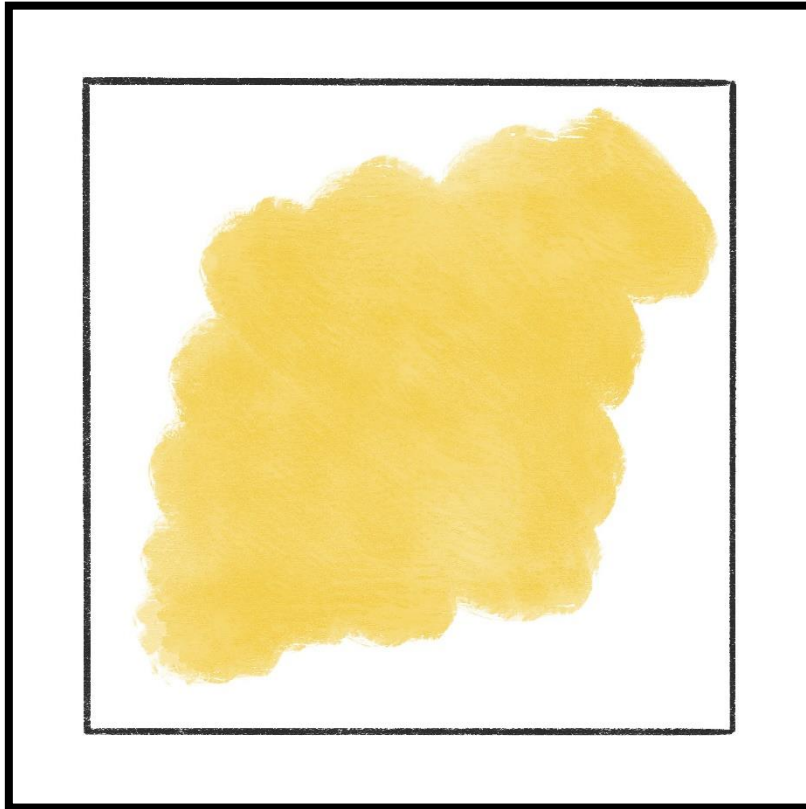
Scuola	Scuola dell'infanzia – dai 3 ai 5 anni	Livelli del QCER consigliati per ogni attività
Metodologia	Didattica ludica	
Campi di esperienza infanzia	Immagini, suoni, colori	
Aspetti linguistico comunicativi	Sapere i principali nomi di colori: giallo, rosso, blu, verde, nero Saper i principali nomi dei colori (tutti quelli del PreA1) più il colore arancione, viola e marrone. Saper descrivere alcuni oggetti specificandone i colori Saper nominare alcune parti del corpo e abbinarle ai colori	PreA1 A1 A1 PreA1-A1
Aspetti lessicali	Conoscere i nomi dei principali colori Conoscere il nome di alcune parti del corpo (ripasso)	PreA1 – A1
Aspetti fonetici	-	
Aspetti interculturali e plurilingui	Saper riconoscere i nomi dei colori anche nelle proprie L1	PreA1 – A1
Elementi di educazione civica	Saper valorizzare i patrimoni plurilingui presenti in classe, le diversità culturali e valorizzare la propria identità personale esprimendo gusti e preferenze.	

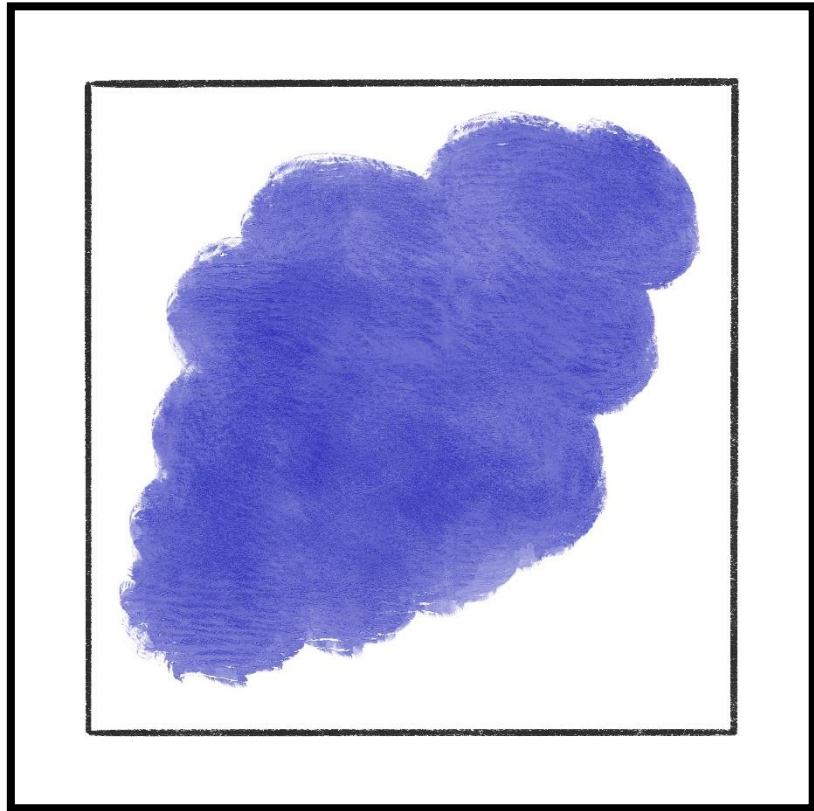
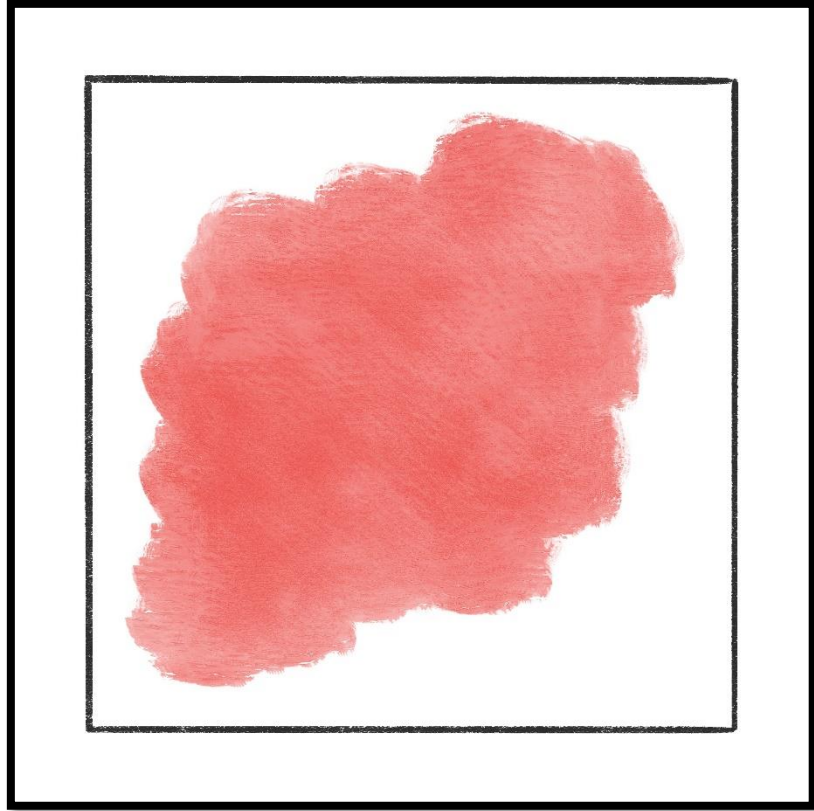
FASE DI MOTIVAZIONE

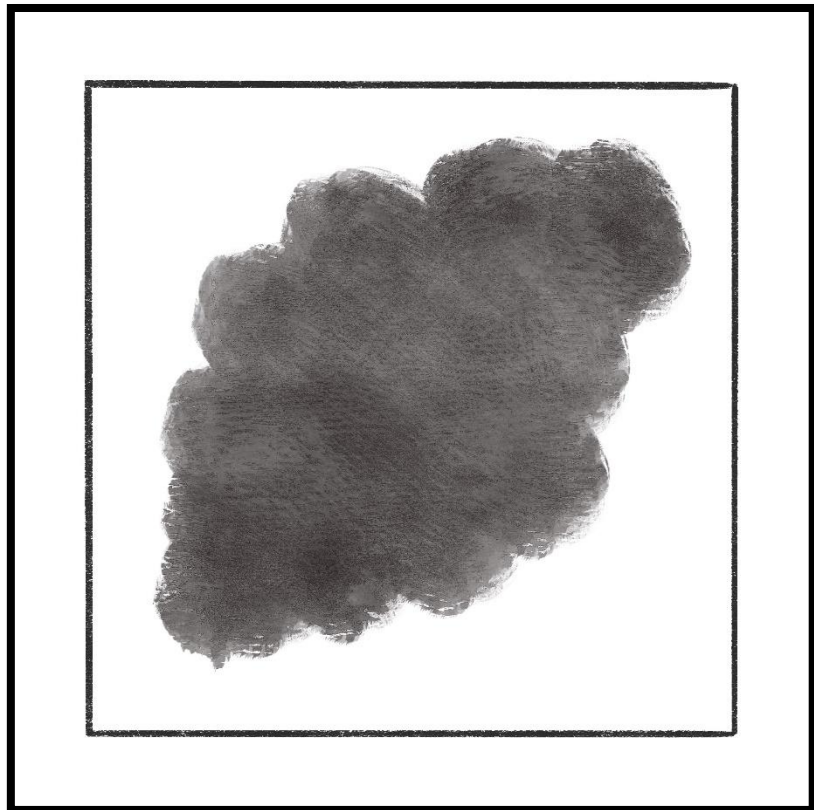
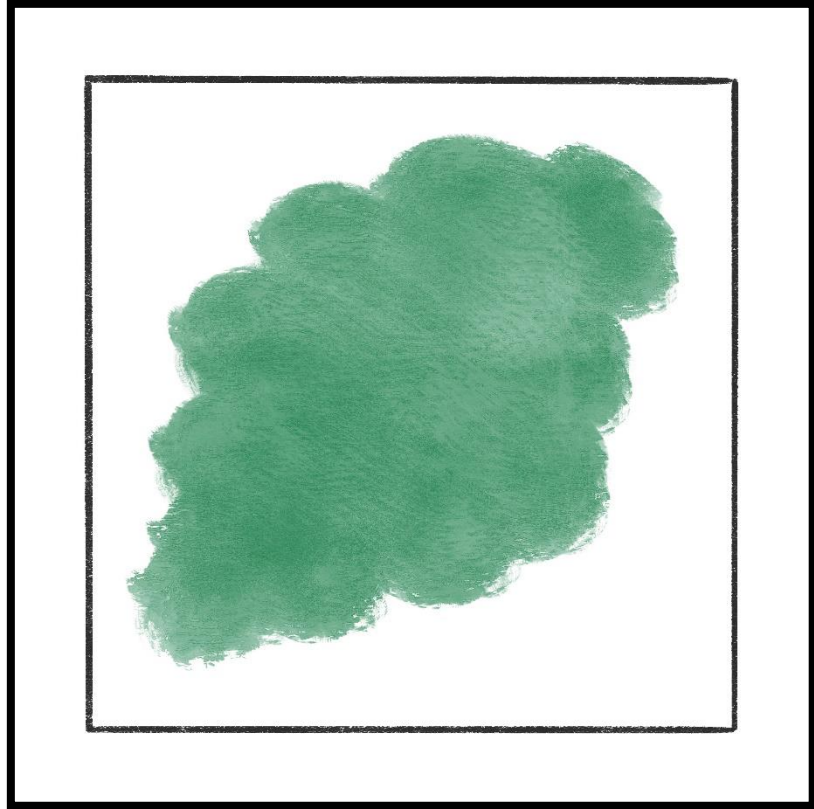
1. GUARDA LE IMMAGINI. QUALI COLORI CONOSCI? (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: mostrare ai bambini le flash card corrispondenti al loro livello linguistico. Chiedere di nominare e riconoscere i colori. Per i bambini di livello inferiore, se non producono ancora verbalmente, pronunciare i nomi di alcuni colori e chiedere loro di toccarli ed individuarli. Per i bambini di livello superiore, chiedere di toccare, ripetere o lasciare che loro pronuncino il nome di qualche colore per verificare quali nomi conoscono e quali no.

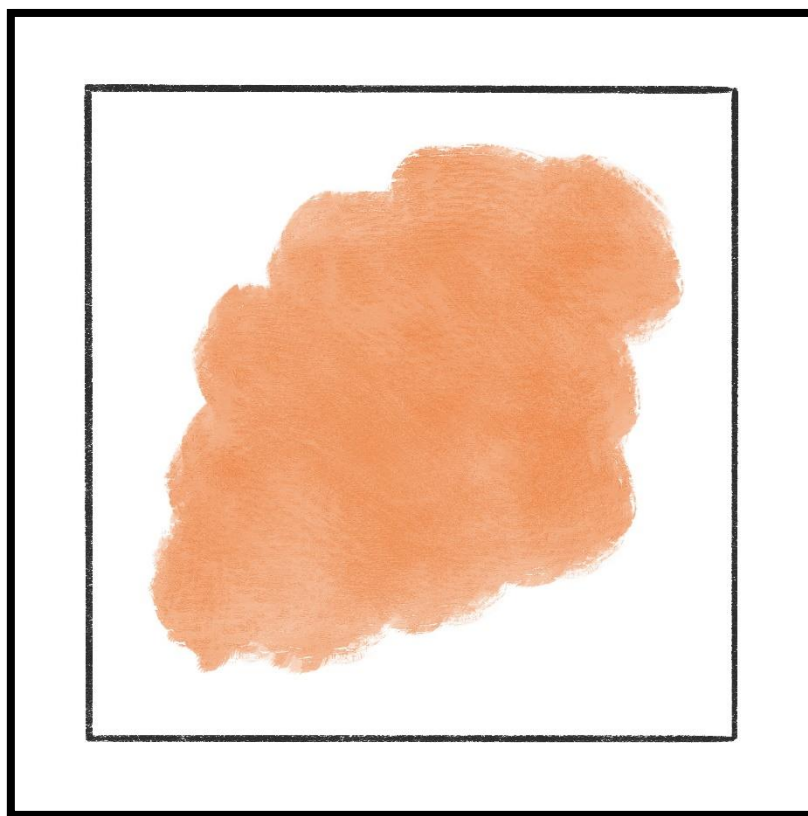
PreA1: giallo, rosso, blu, verde, nero.

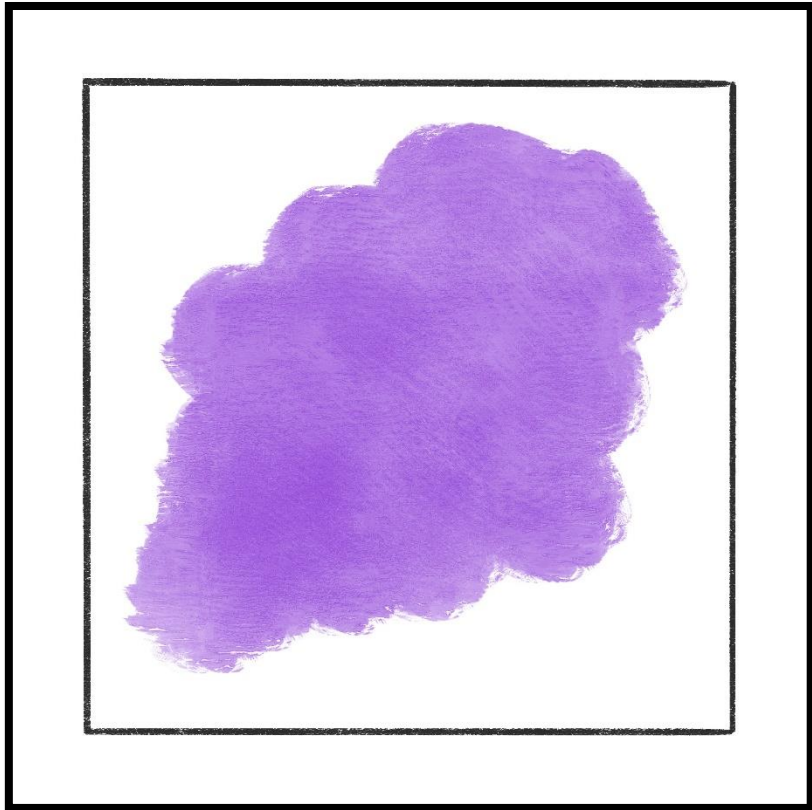
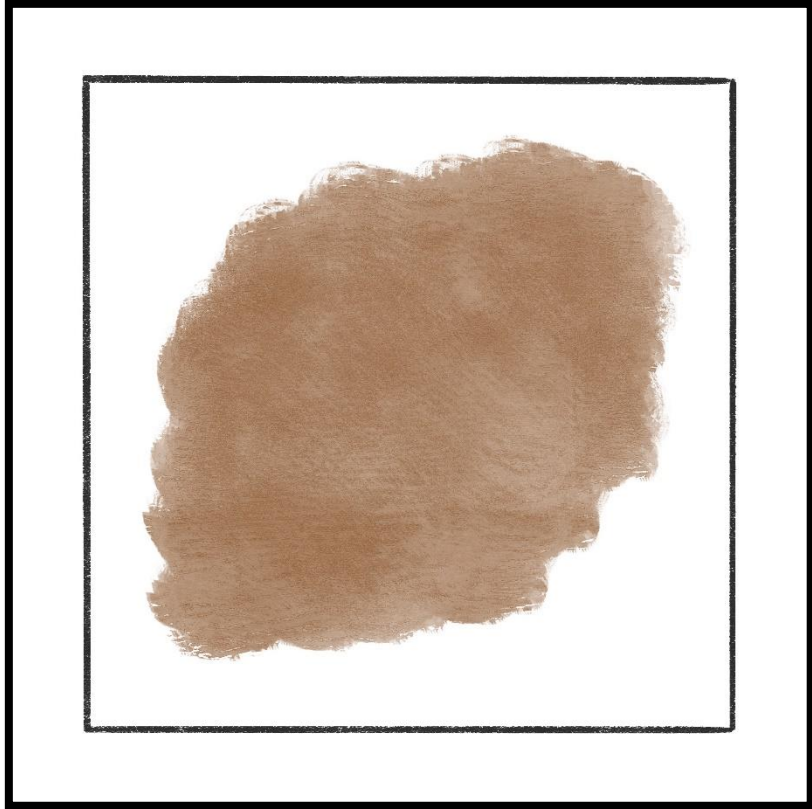






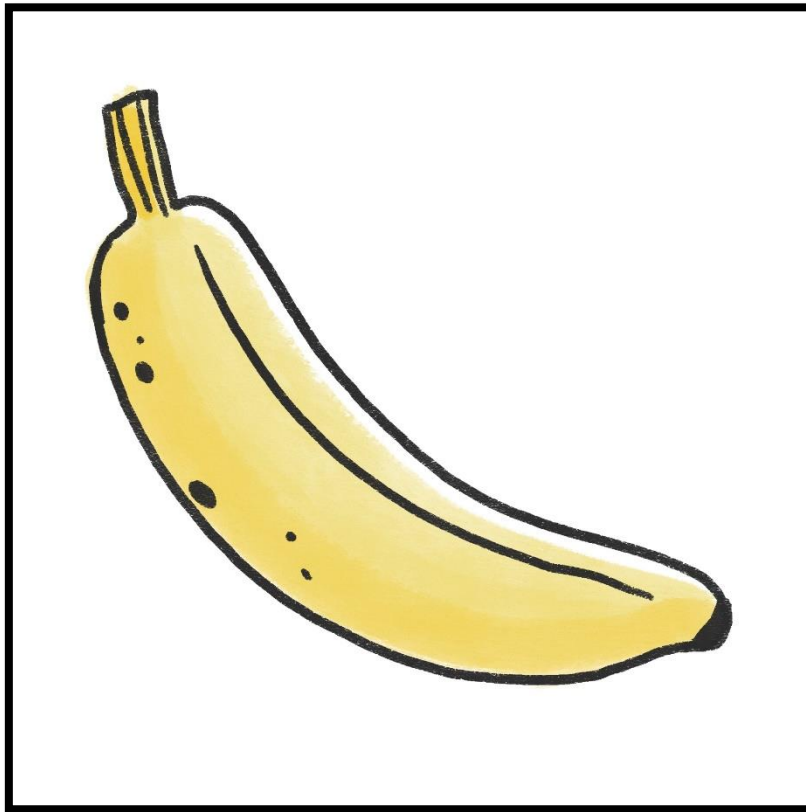
A1 aggiungere: arancione, marrone e viola

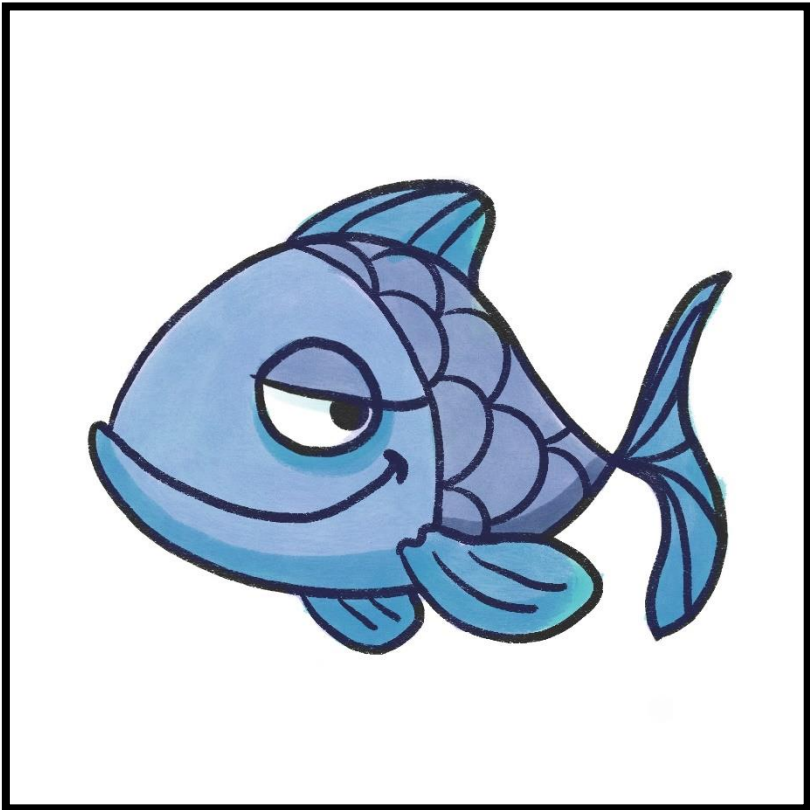
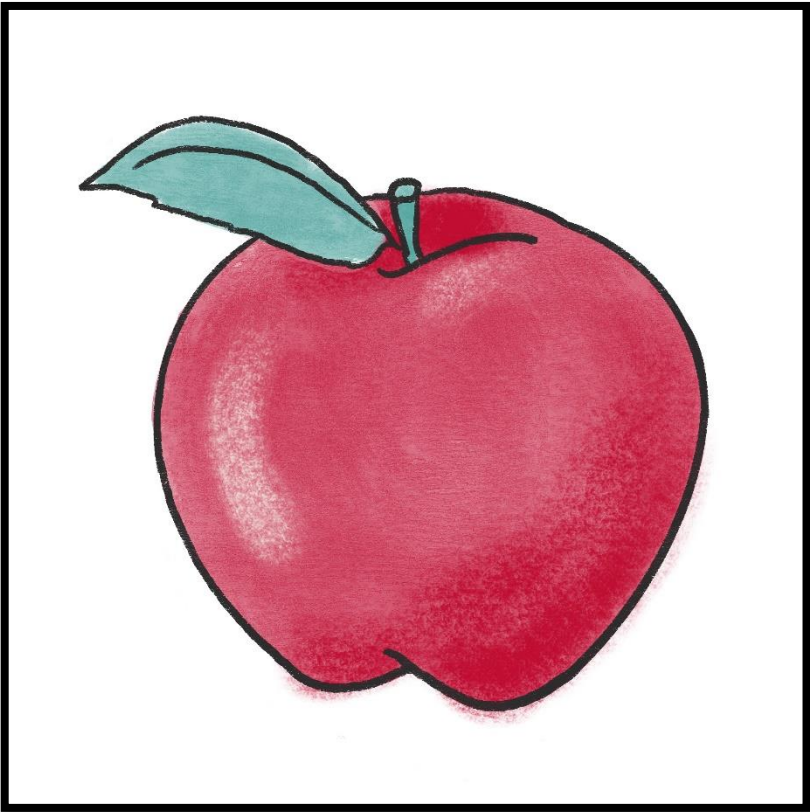


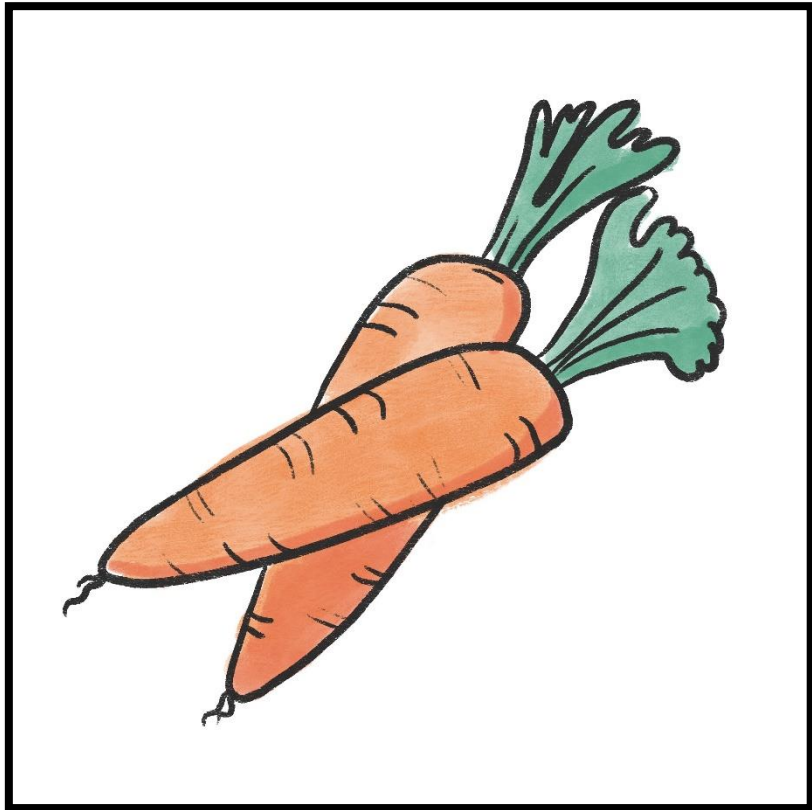
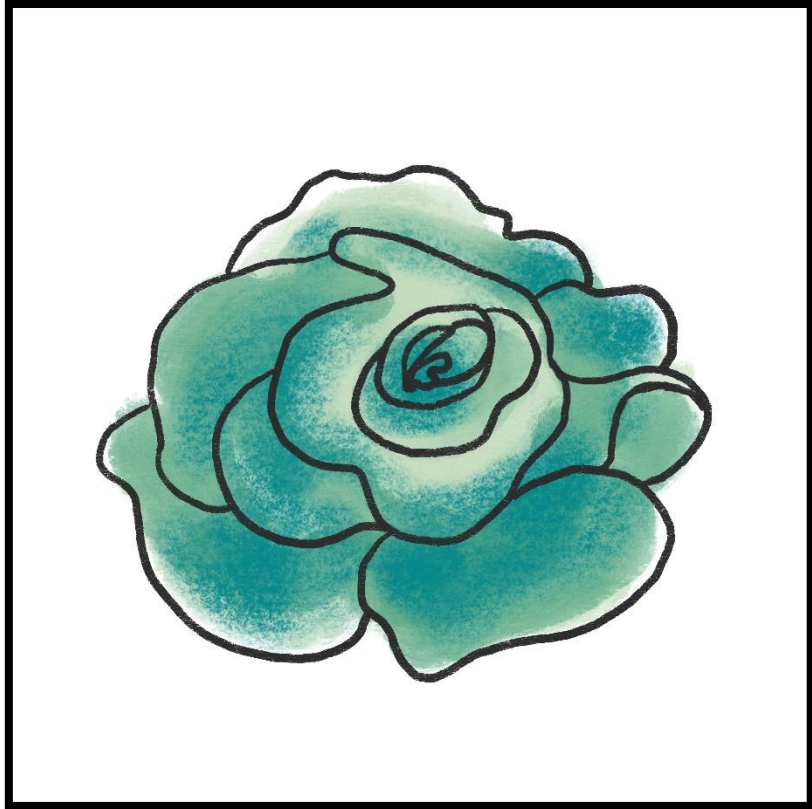


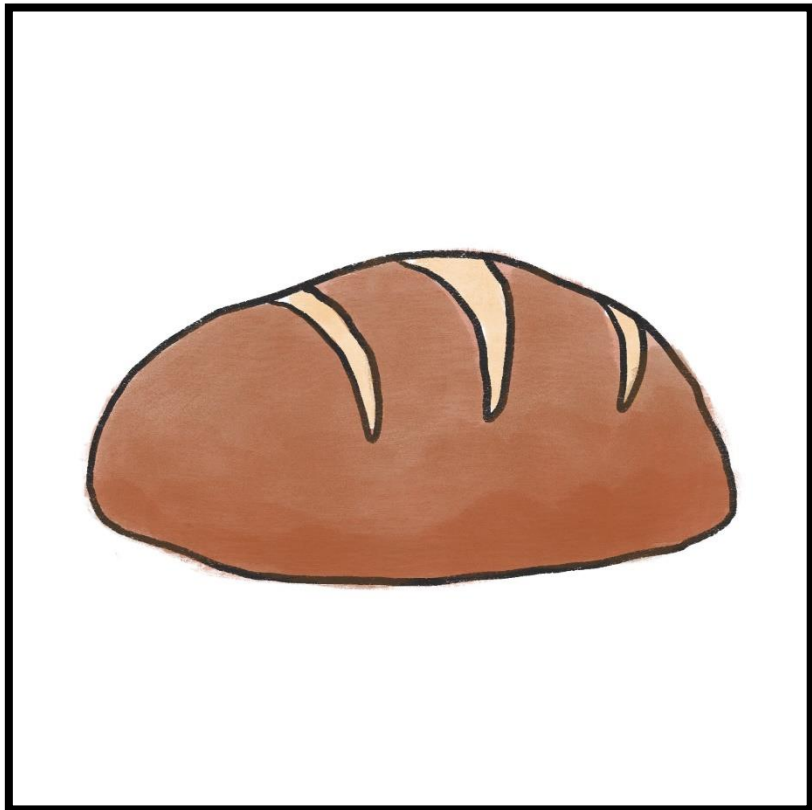
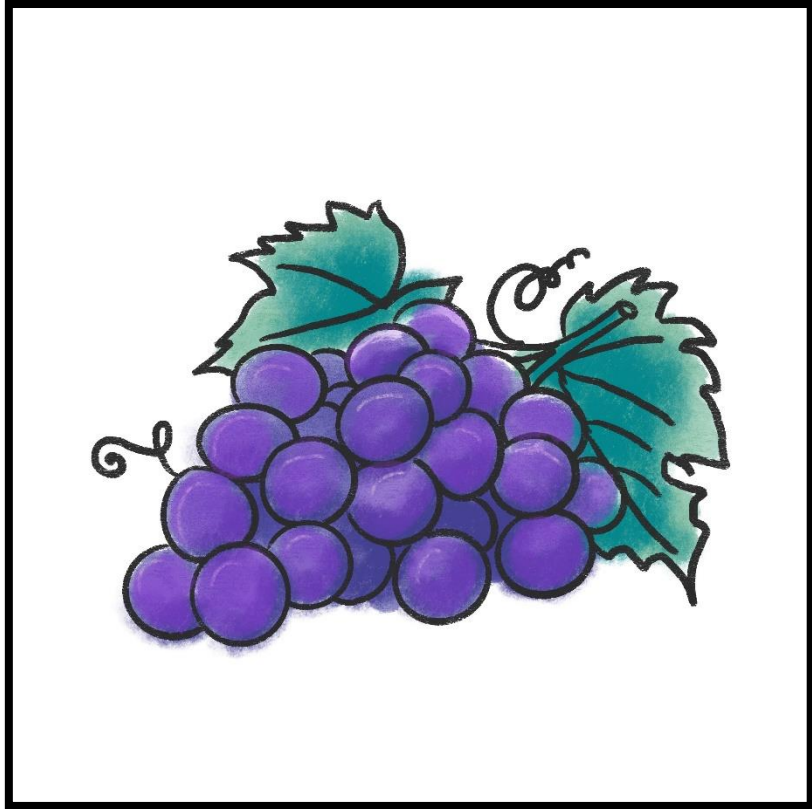
2. SÌ O NO? (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: prendere le flash card dell'esercizio precedente ed abbinarle a flash card di cibi e oggetti. Chiedere ai bambini se gli oggetti o i cibi corrispondono ai colori che voi abbiniate. Ad esempio potete chiedere *La banana è gialla?* o *La pasta è rossa?* I bambini di livello inferiore risponderanno solo con sì o no o un movimento del capo. Nel caso in cui i bambini non parlino la lingua italiana e non sappiano rispondere alle domande, potete dare voi esempi e dire, per esempio, *la banana è gialla*. Per quanto riguarda i bambini di livello superiore, potete chiedere a loro di rispondervi verbalmente. In alternativa, a turno, potete chiedere loro di formulare domande ai propri compagni rispetto ai colori di cibi ed oggetti. L'attività si può realizzare anche utilizzando materiali o cibi reali portati da casa.









FASE DI GLOBALITÀ

3. ASCOLTA LA FILASTROCCA E SEGNA I COLORI CHE SENTI. (PreA1-A1)

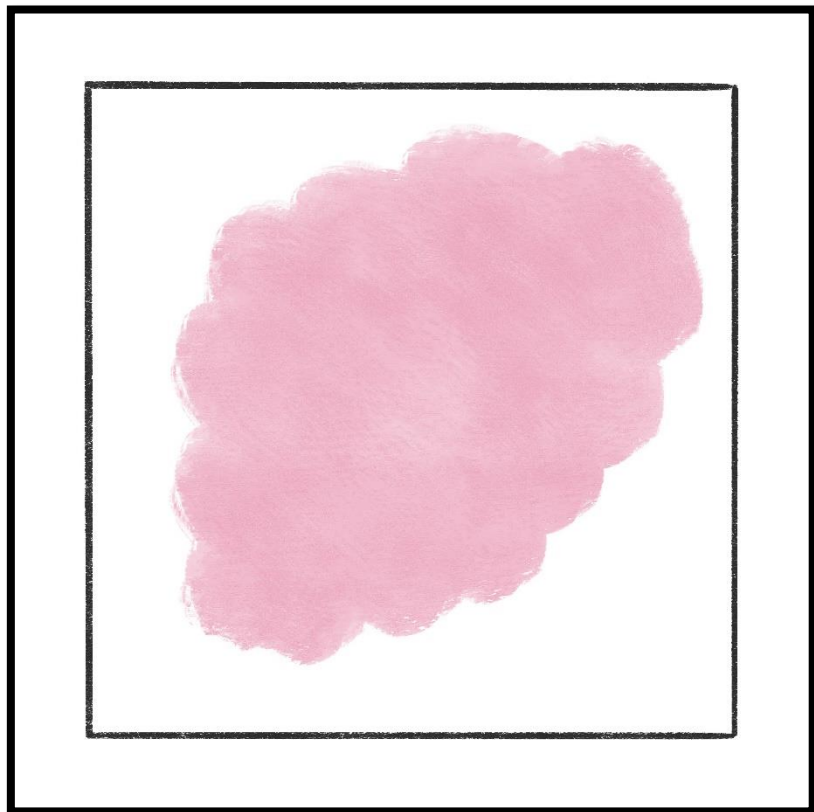
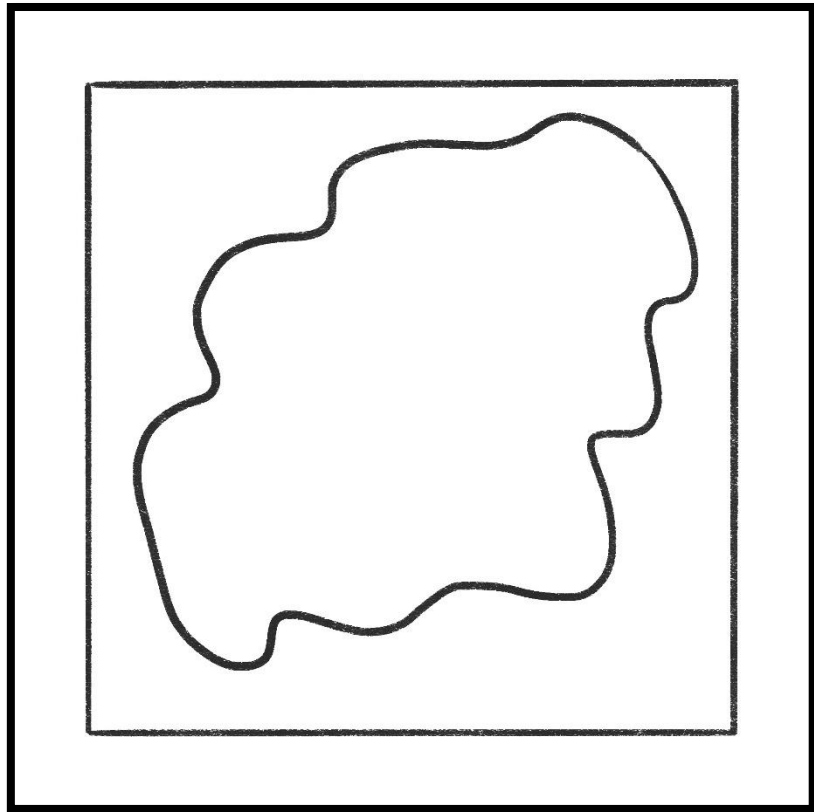
Giallo, rosso e blu
alza la mano e guarda su
verde, nero e blu
alza il piede e guarda giù

Giallo, rosso e blu
alza la testa e guarda su
verde, nero e blu
tocca il naso e guarda giù

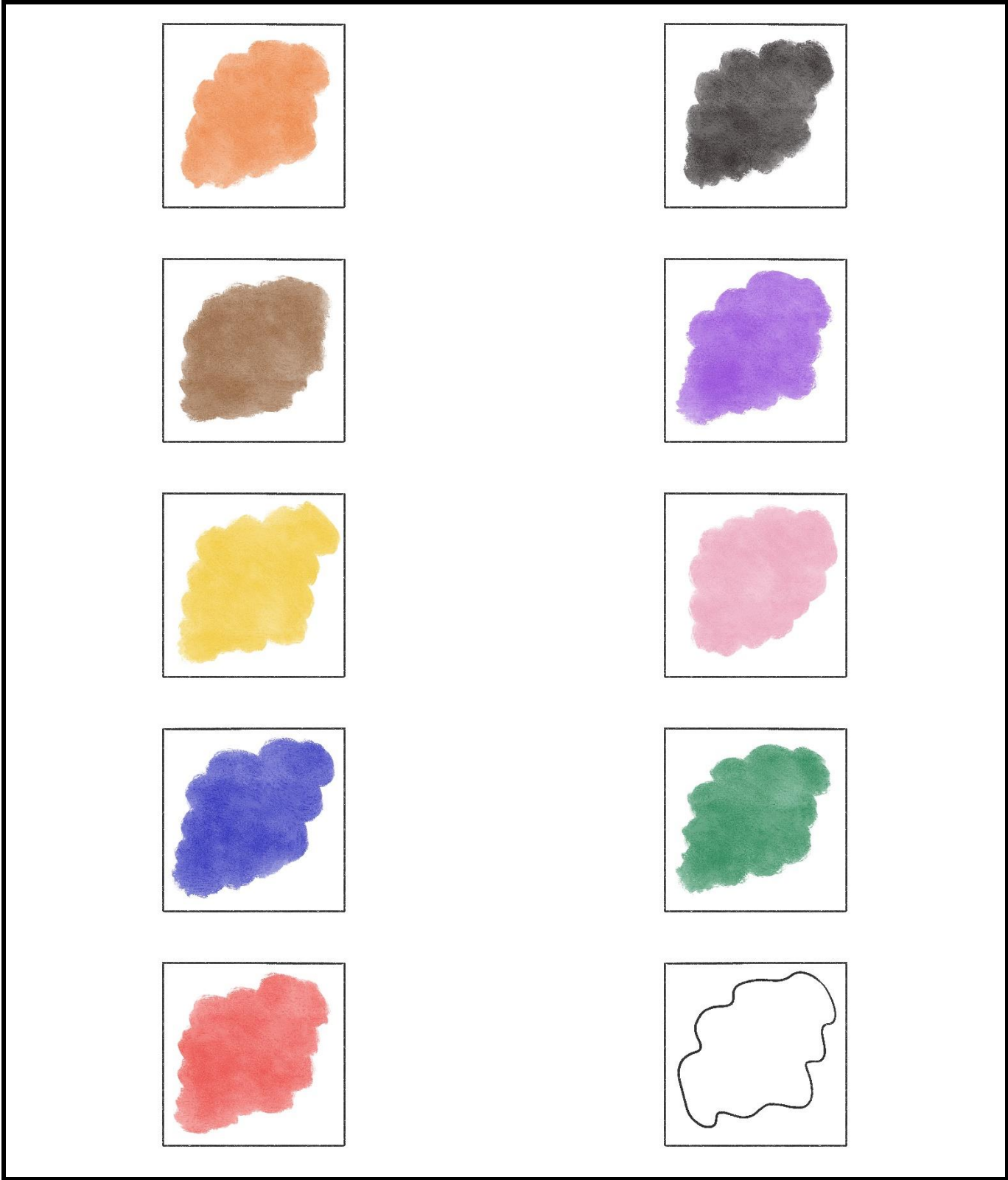
Giallo, rosso e blu
tocca la pancia e guarda su
verde, nero e blu
batti le mani e guarda giù

Indicazioni per i docenti: stampare la scheda che segue e consegnarla ad ogni bambino. Ogni bambino deve toccare i colori che sente o fare una crocetta sui colori che sente nella filastrocca. In alternativa, se non è possibile stampare la scheda, usare le flash card dell'esercizio uno più le nuove flash card dei colori distrattori. Appendere tutte le flash card in aula e chiedere ai bambini a turno di identificare i colori della filastrocca tra le flash card che vedono.

I **colori distrattori**, cioè non presenti nell'unità, qui sono **bianco e rosa**. A scelta, a seconda del livello dei bambini, è possibile anche aggiungere ulteriori colori distrattori:

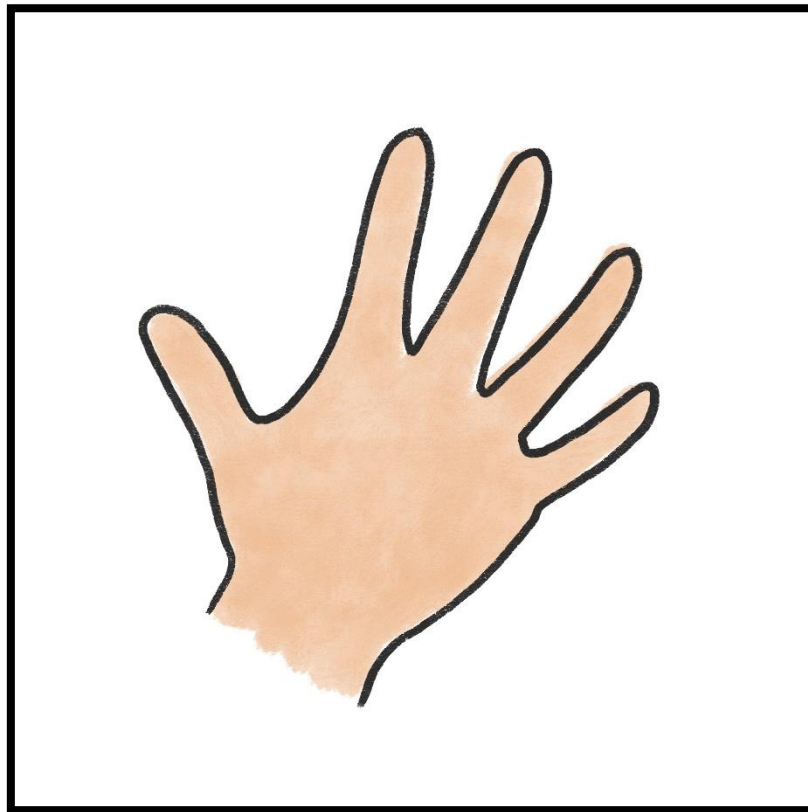


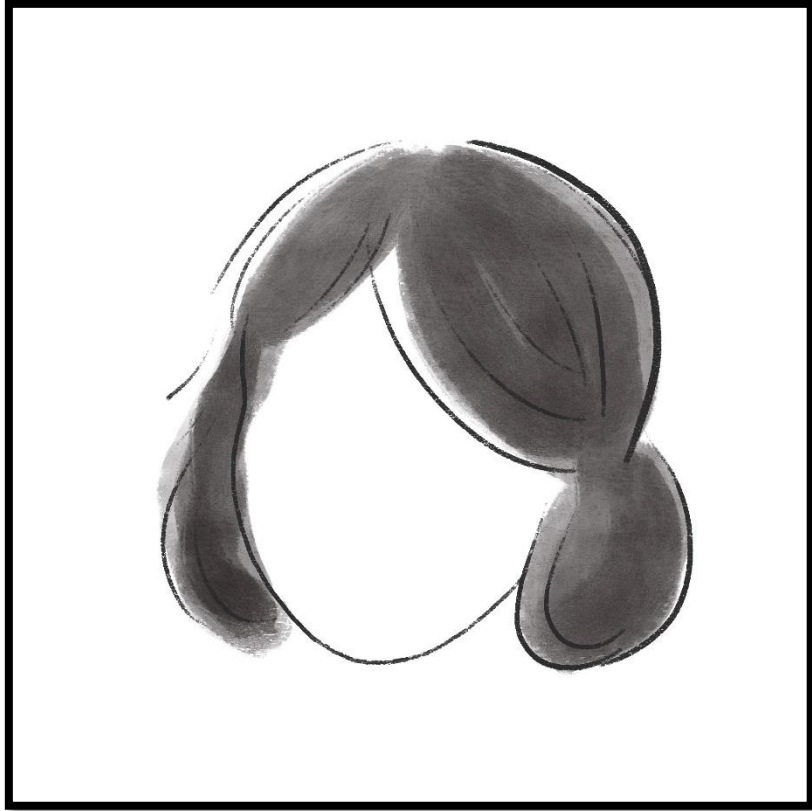
Scheda da consegnare ad ogni bambino

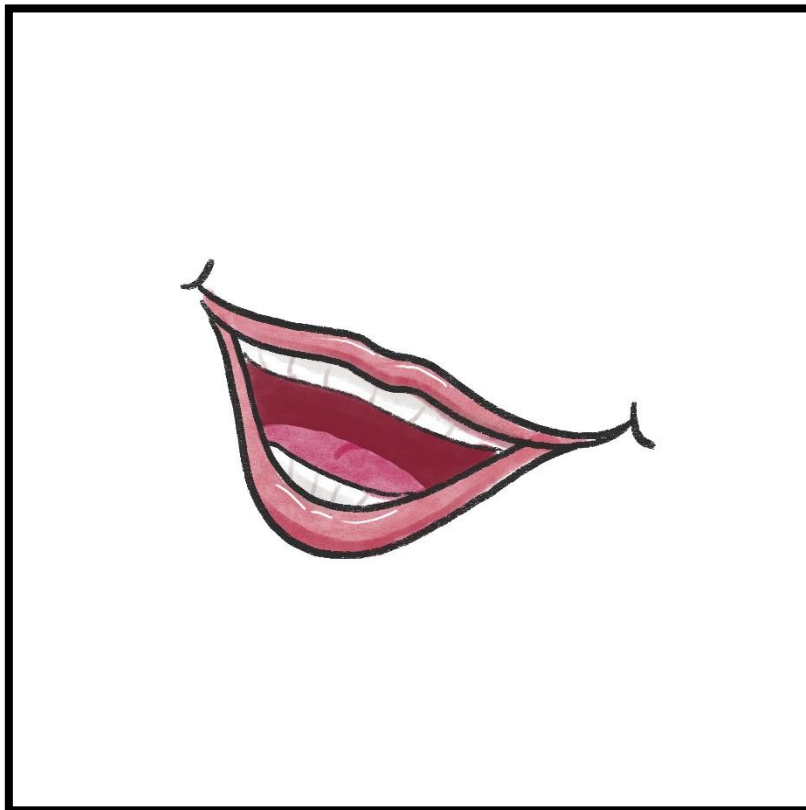
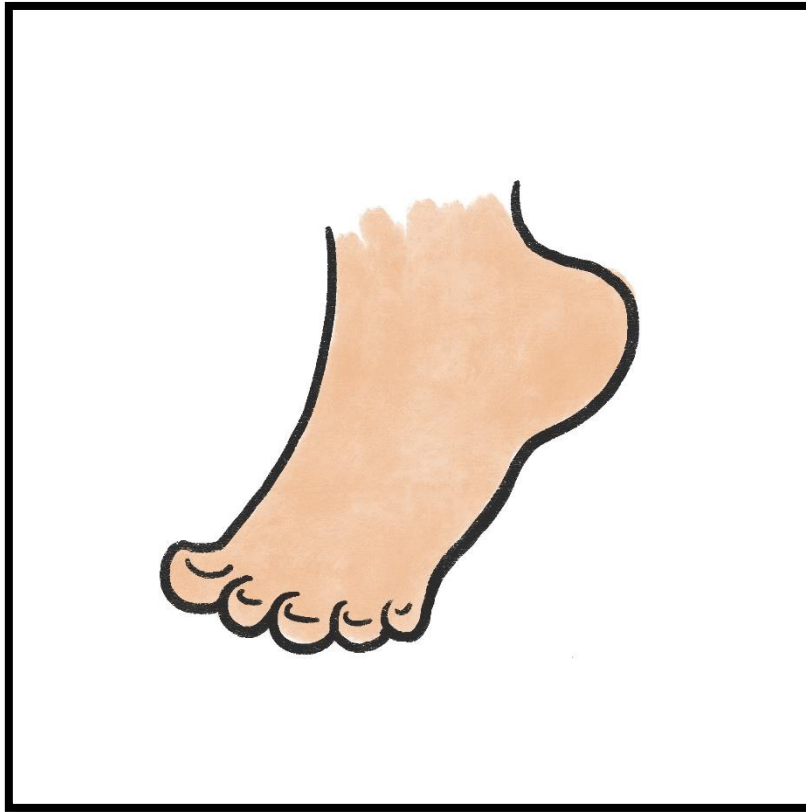


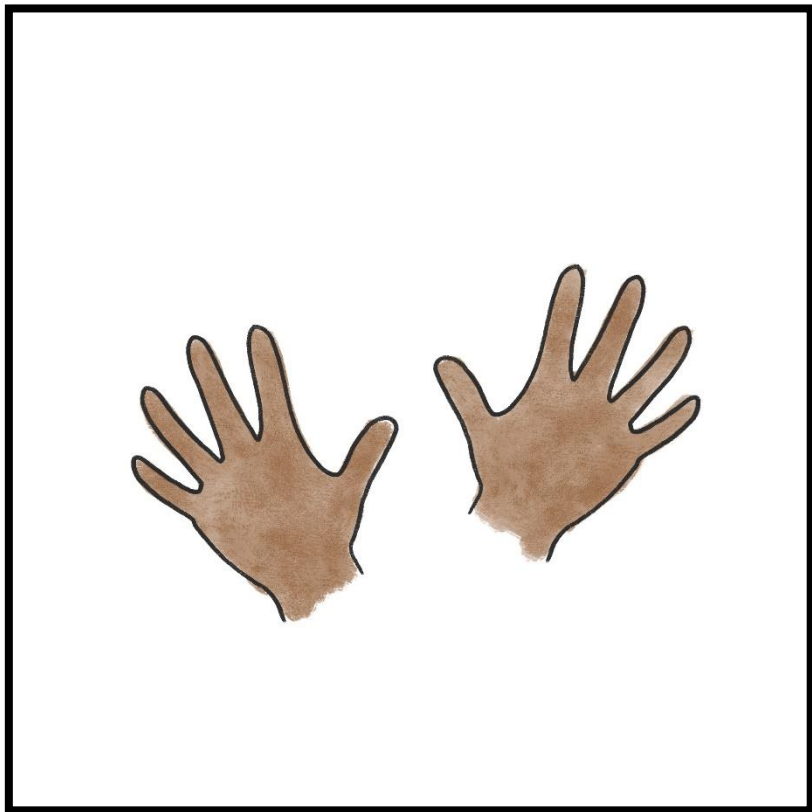
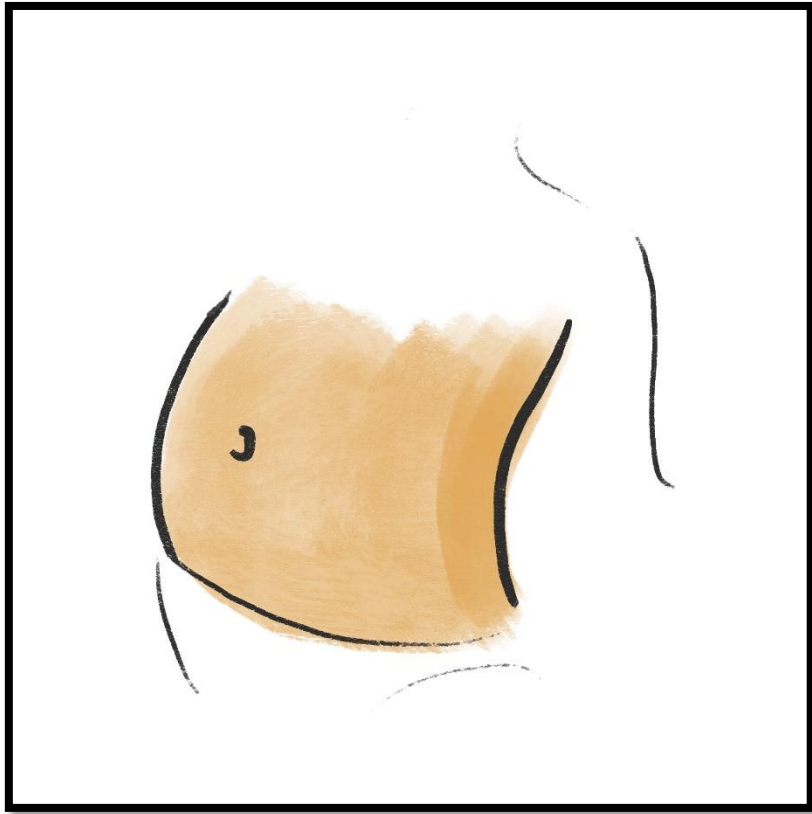
4. ASCOLTA ANCORA LA FILASTROCCA. QUALI PARTI DEL CORPO SENTI? (PreA1-A1)

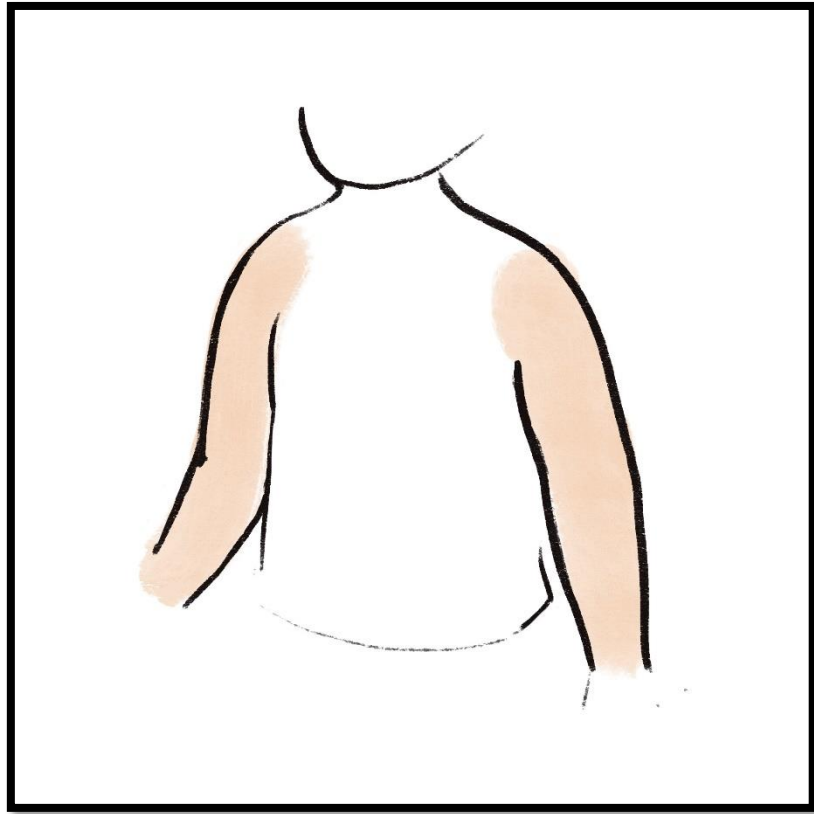
Indicazioni per i docenti: stampare la scheda e consegnarla ad ogni bambino. Ogni bambino deve toccare le parti del corpo che sente nella filastrocca o fare una crocetta. In alternativa, se non è possibile stampare la scheda, usare le flash card e chiedere ai bambini a turno di identificare le parti del corpo presenti nella filastrocca tra le flash card mostrate o appese in aula.



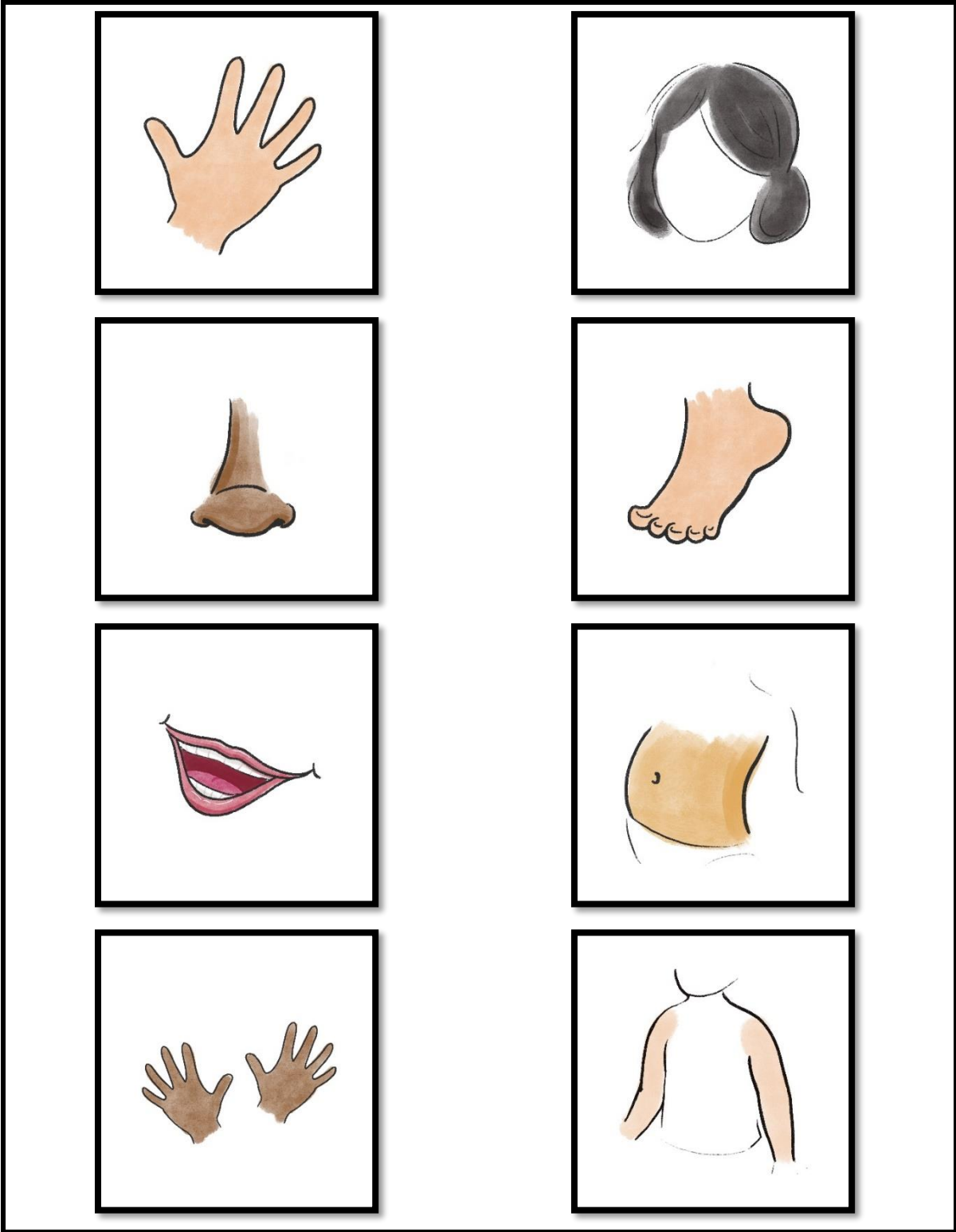








Scheda da consegnare ad ogni bambino

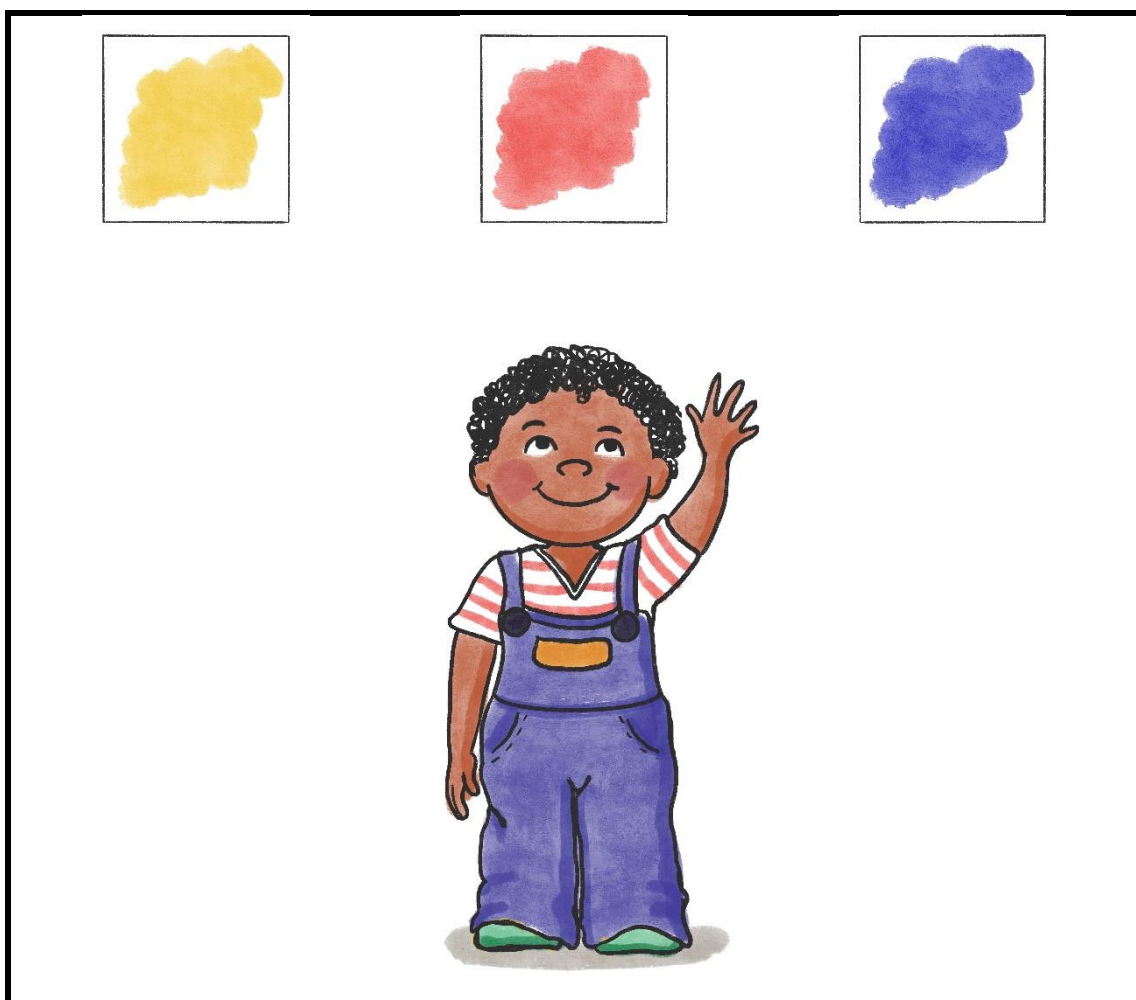


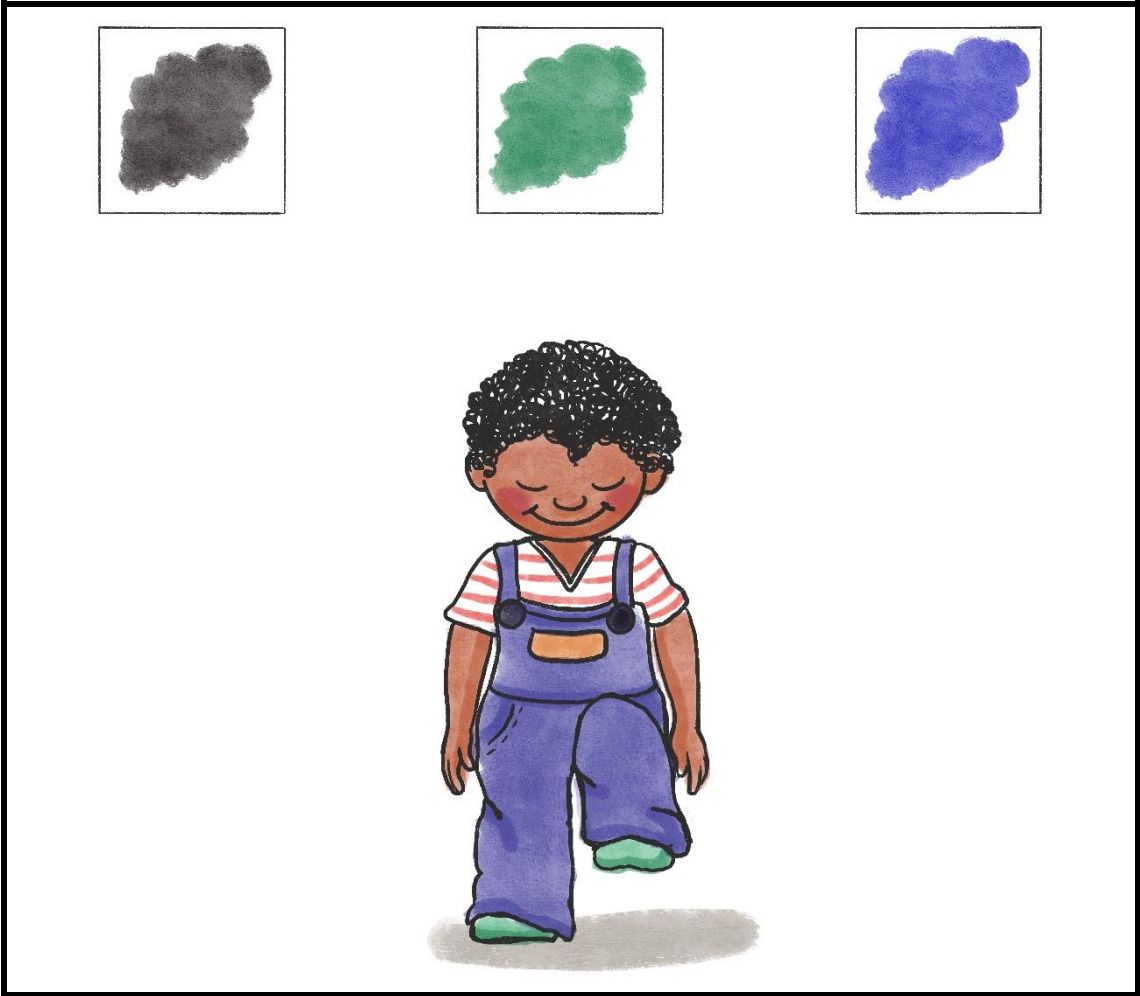
FASE DI ANALISI

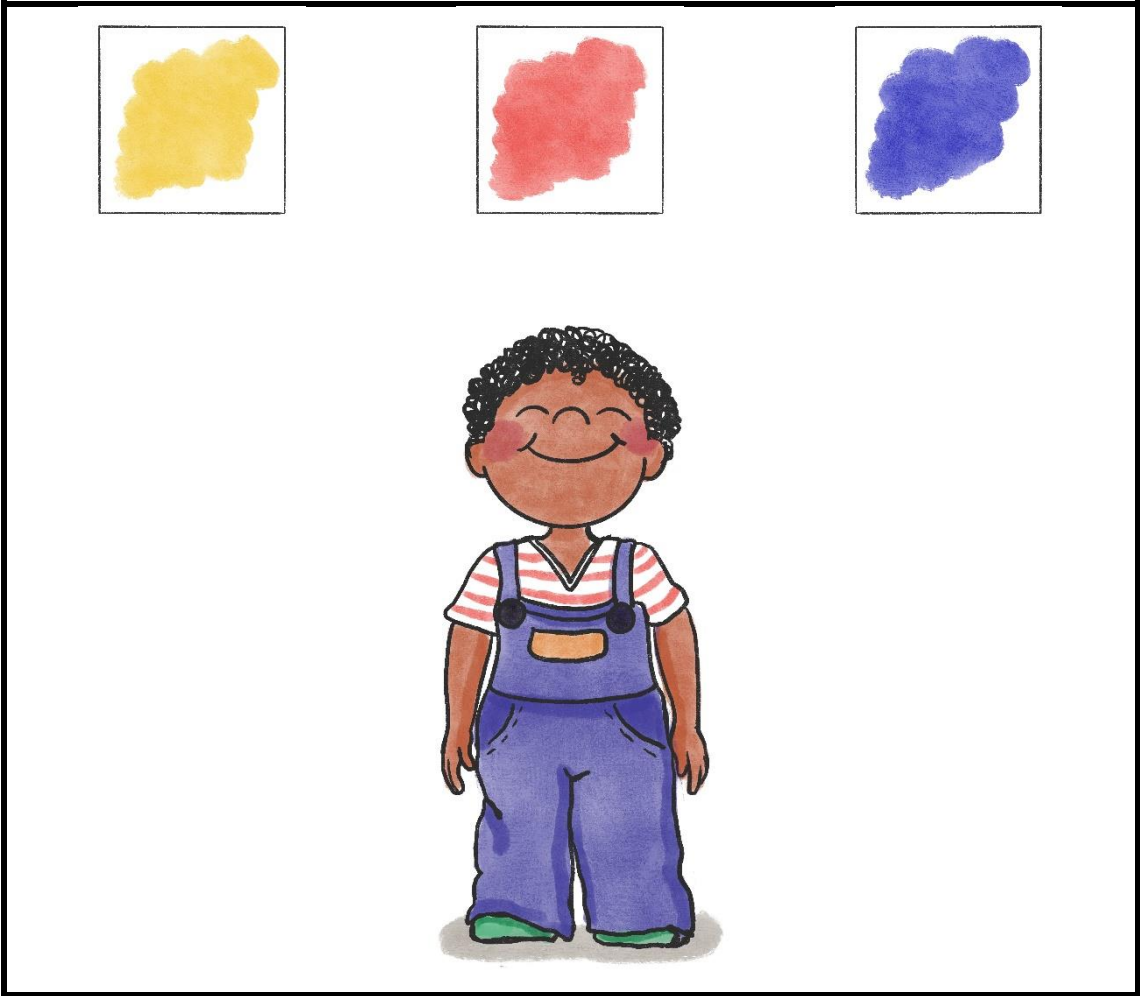
5. RIORDINA LA FILASTROCCA. (PreA1-A1)

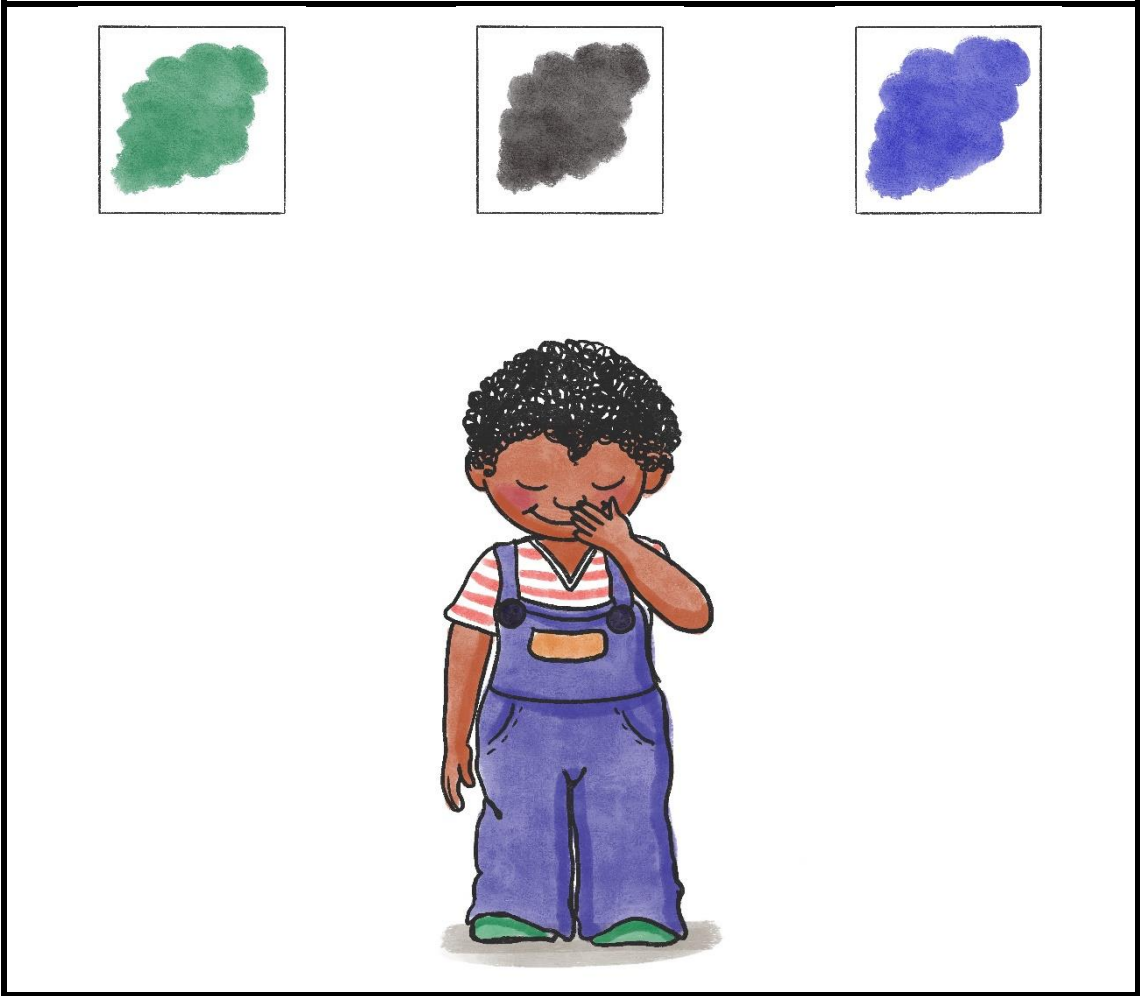
Indicazioni per i docenti: fare ascoltare di nuovo la filastrocca ai bambini. Chiedere poi di riordinarla usando le apposite flash card che seguono. Mentre eseguono l'attività, per i livelli inferiori (PreA1) è sufficiente che il docente rinforzi l'input linguistico corretto, sottolineando quanto esegue il bambino, ad esempio dicendo *tocco il naso*. Per gli studenti di livello superiore, invece, chiedere ai bambini di descrivere le azioni e metterle in ordine.

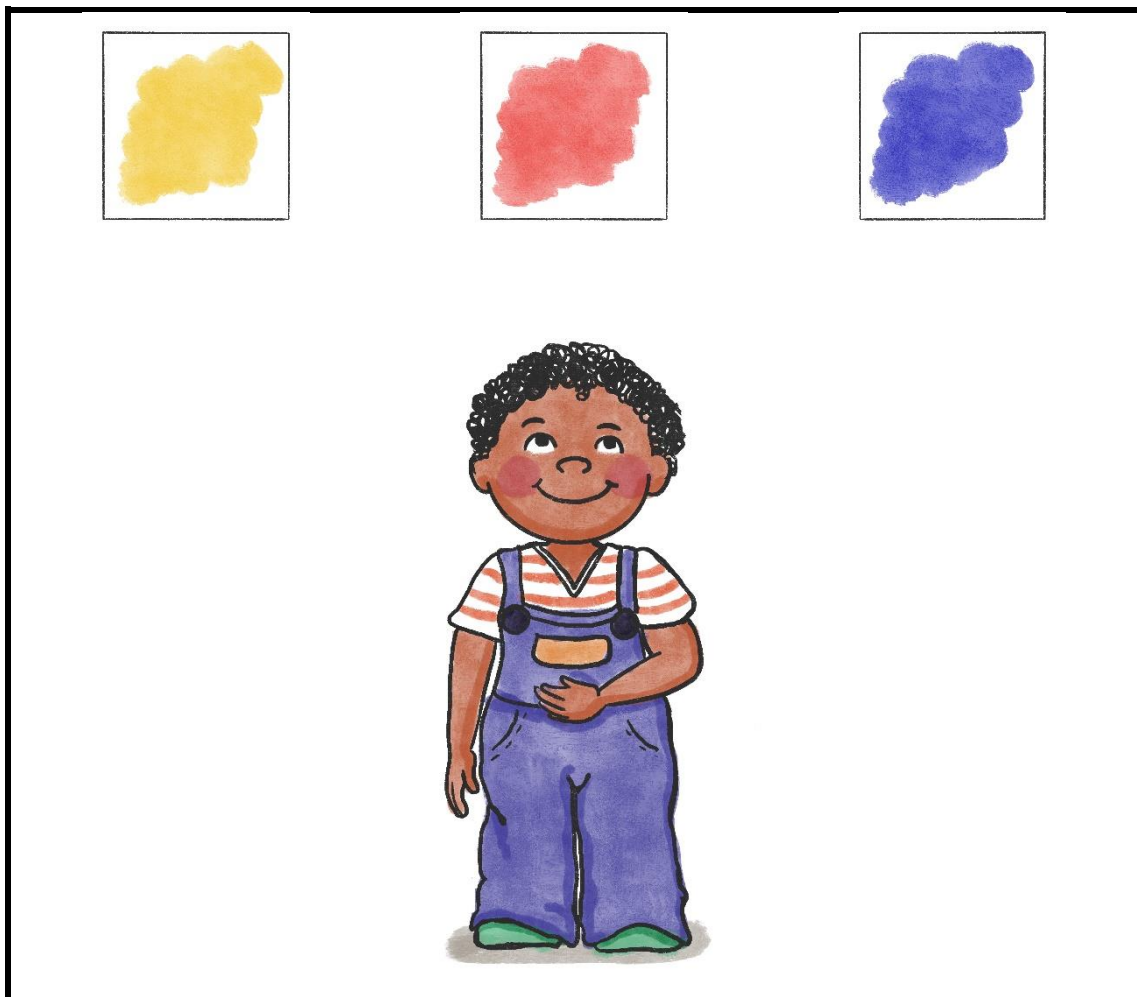
Se l'attività risulta comunque troppo difficile per i PreA1, chiedere a loro di colorare le schede apposite che seguono in bianco e nero e nominare solo alcuni colori.

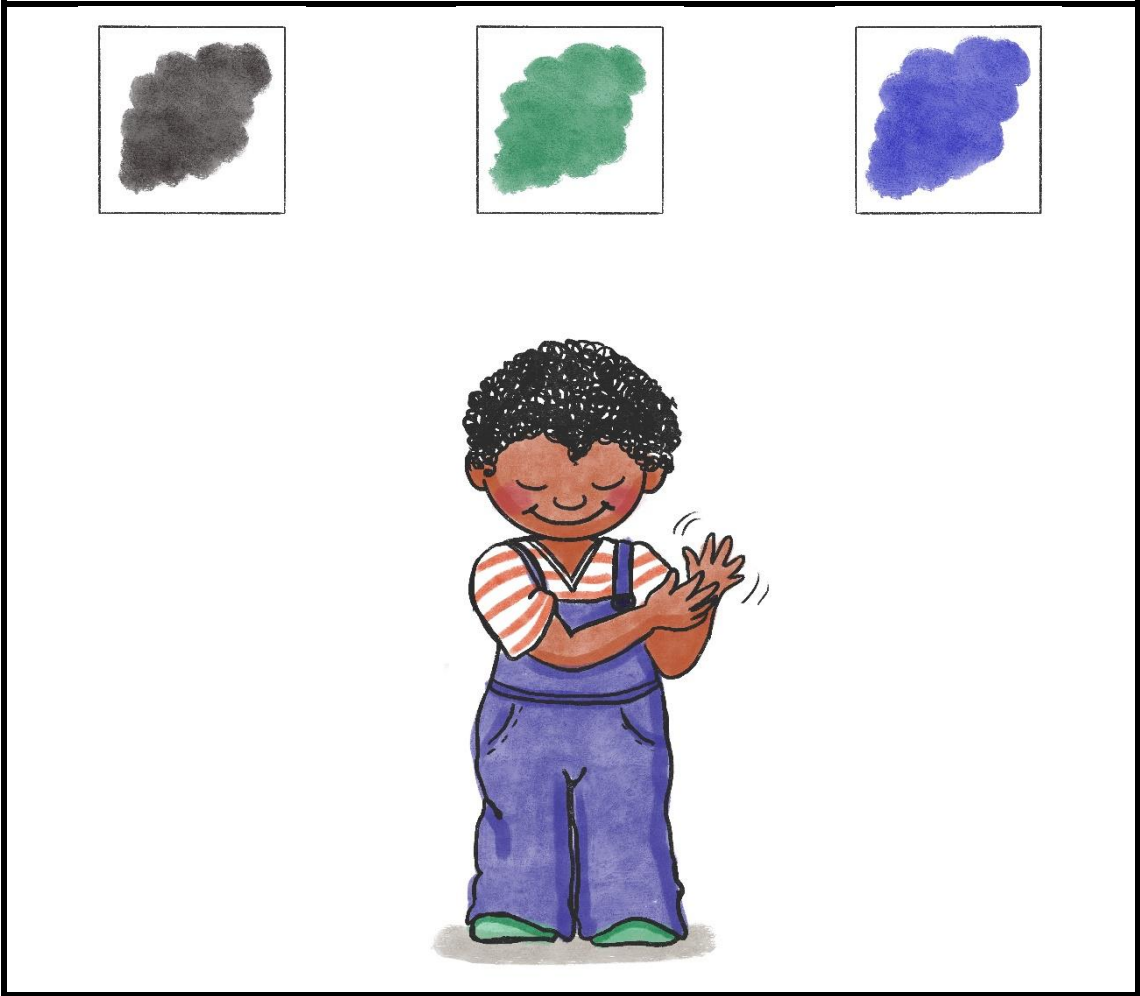


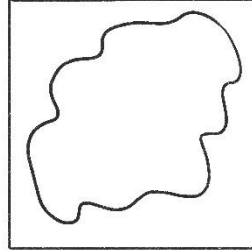
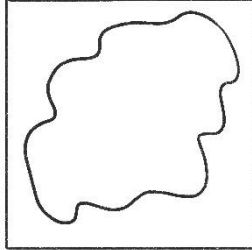
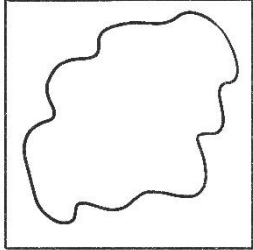


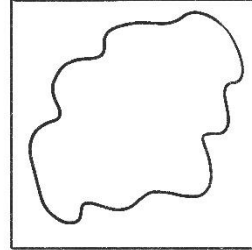
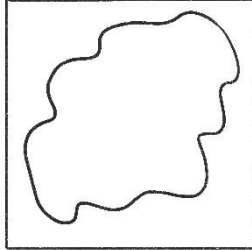
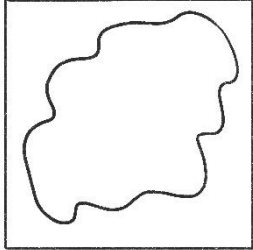












6. CORRI E CERCA IL COLORE GIUSTO (PreA1)

Indicazioni per i docenti: stampare le flash card formato A4 che seguono. Appenderle in classe o in giardino. Dire ai bambini verso quale colore devono correre. Ad esempio: *tutti i bambini devono correre al colore verde*. Vincono i primi bambini che raggiungono il colore verde. Per chi possiede già un buon PreA1, chiedere anche di ripetere il nome del colore una volta raggiunto. Per aumentare di difficoltà, dare input diversi, ad un bambino chiedere di andare verso il colore giallo, ad uno verso il rosso ecc.



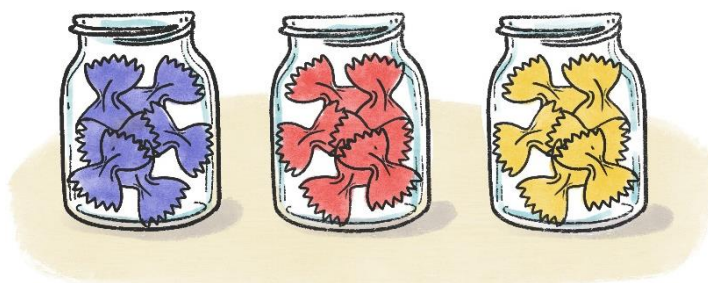






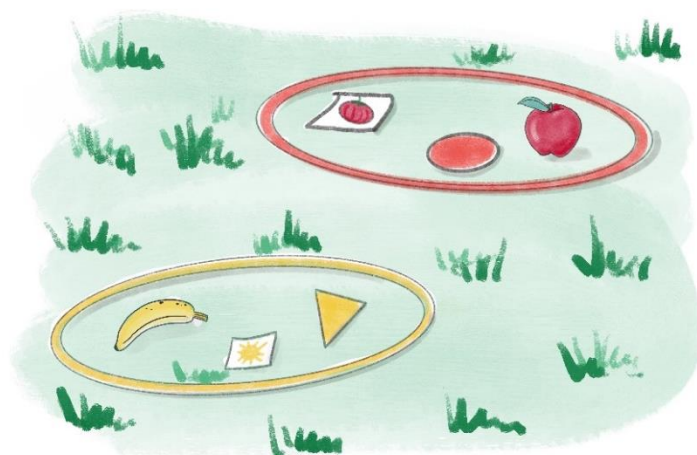
7. TANTE PASTA, TANTI CONTENITORI. (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: chiedere ai bambini di colorare della pasta con i tre colori primari, rosso, giallo e blu. Posizionare in classe 3 barattoli o scatole ognuna con una etichetta diversa, una rossa, una gialla e una blu. Dividere i bambini in squadre. Ad ogni squadra dare un po' di pasta rossa, un po' di pasta blu e un po' di pasta gialla. Chiedere ad ogni bambino di ogni squadra di andare a turno a riempire i barattoli con la pasta corrispondente al colore del barattolo. Es. dire al primo bambino di ogni squadra *metti la pasta gialla nel barattolo giallo*, ecc.



8. TANTI CERCHI. (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: disporre per terra 4 cerchi, uno giallo, uno rosso, uno blu ed uno verde. Dare ad ogni bambino degli oggetti o cibi reali o delle flash card colorate. Devono essere cibi o immagini o oggetti reali gialli, rossi, blu o verdi. Chiedere ai bambini di posizionare gli oggetti o le immagini dentro al cerchio del colore corrispondente. Per i PreA1 limitarsi a ripetere le istruzioni e a guidarli nell'esecuzione del compito; eventualmente chiedere loro di ripetere qualche parola, soprattutto i colori che sono le parole target dell'unità. Per gli A1 chiedere loro se conoscono il nome dell'oggetto o dell'immagine o del cibo che posizionano nel cerchio e di che colore è.



9. PERCORSO SENSORIALE. (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: posizionare dei cerchi colorati in aula o in giardino. Chiedere ai bambini a turno di entrare in un cerchio. Una volta entrati nei cerchi dare loro comandi come *tocca il naso, guarda in su, guarda in giù, batti le mani* ecc. Si può diversificare il compito come si desidera in base agli obiettivi da raggiungere. L'attività serve per riprendere la filastrocca della fase di globalità. Oltre alle parti del corpo, ogni docente può chiedere di eseguire un compito che riguarda anche un colore. Es. *tocca con la mano lo stivale giallo*.



FASE DI SINTESI

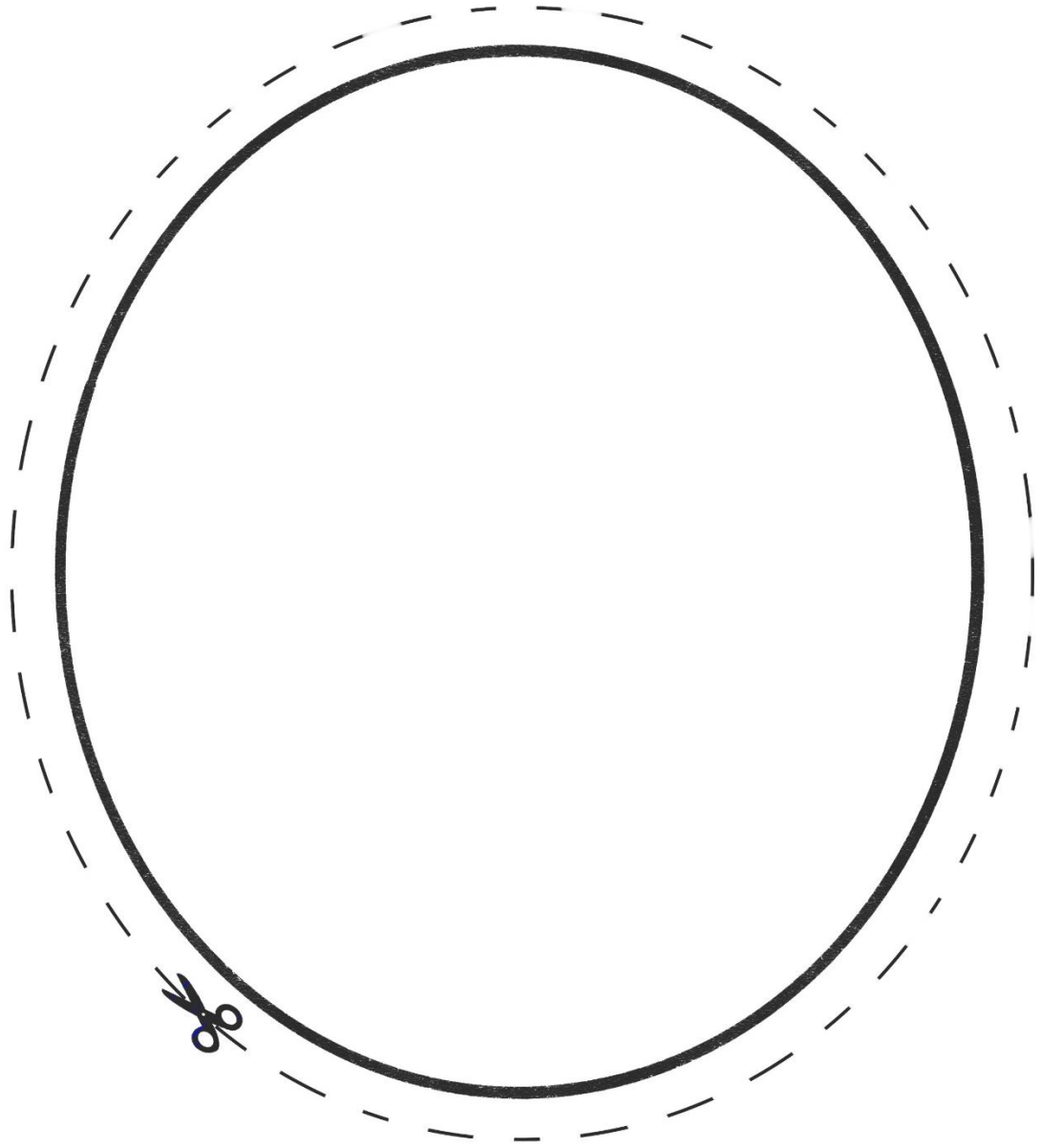
10. ALLA SCOPERTA DEI COLORI. A1.

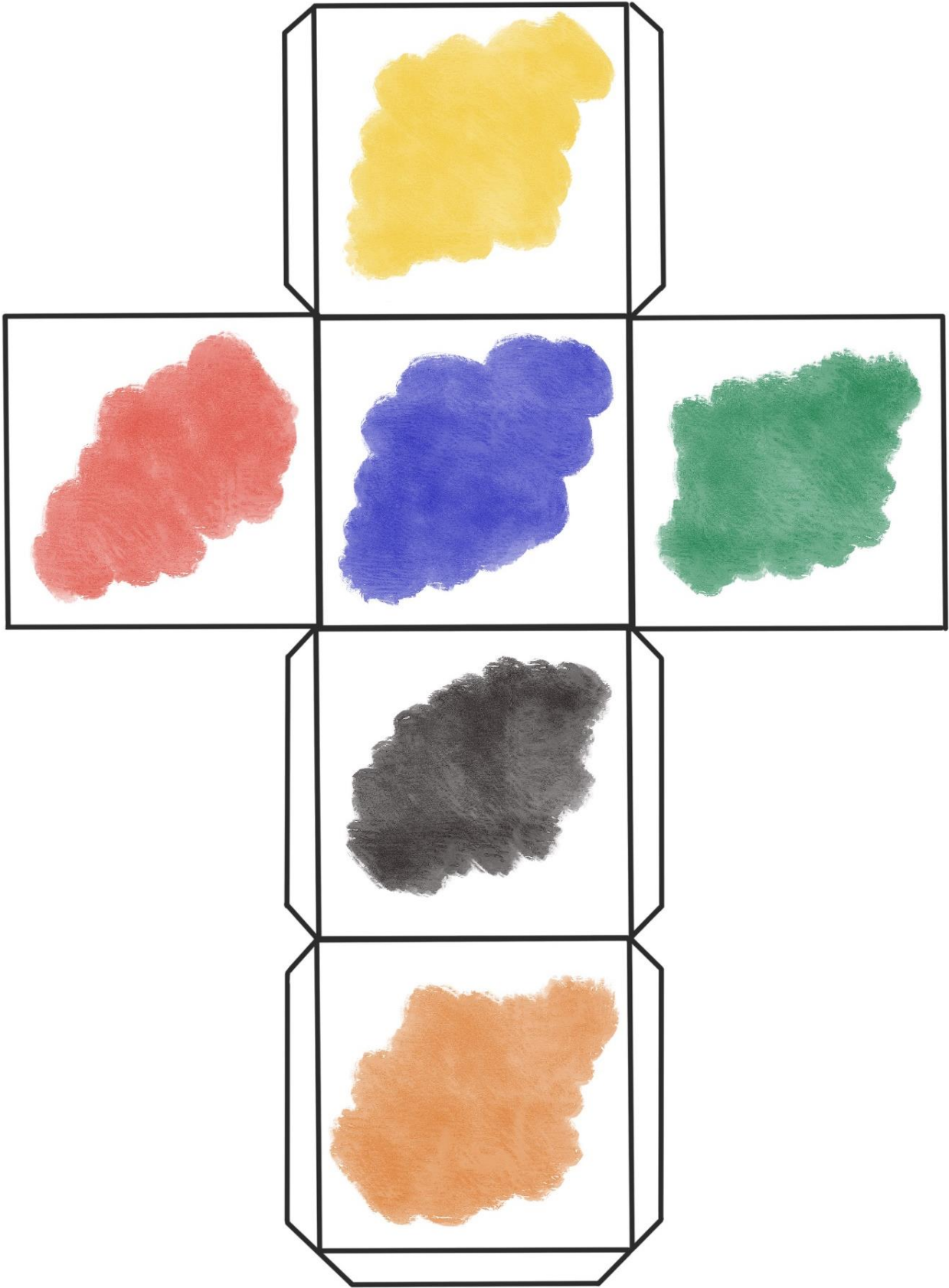
Indicazioni per i docenti: fornire tempere agli studenti e guidarli nella scoperta della formazione di nuovi colori a partire da colori primari. Mescolando il blu e il giallo, per esempio si può ottenere il verde. Chiedere loro se conoscono il nome dei nuovi colori ed eventualmente di oggetti o cibi dello stesso colore e che si possono portare a scuola per abbinarli ai nuovi colori scoperti.

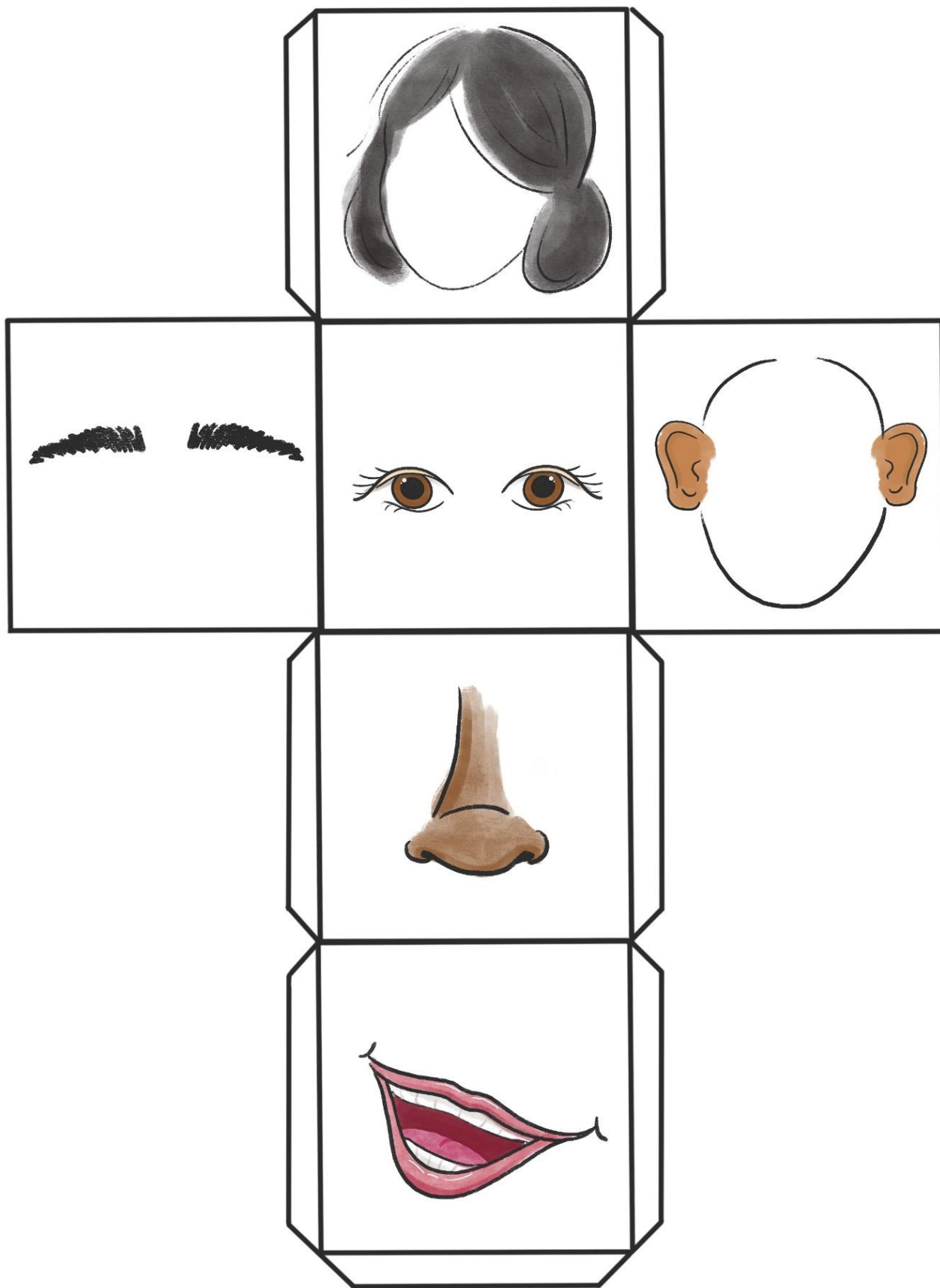
11. UN VISO COLORATO. (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: fornire la scheda scaricabile vuota del viso ad ogni bambino. La scheda si trova nella pagina successiva. Dividere i bambini in piccoli gruppi. In ogni gruppo fornire i due dadi previsti per l'attività, uno che ha su ogni lato 6 colori, uno che ha su ogni lato 6 parti del viso.

Chiedere ai bambini in ogni gruppo di lanciare i due dadi. Ogni bambino dovrà disegnare la parte del viso che ottiene nel cubo corrispondente del colore indicato dal secondo cubo. Se dopo tre lanci non escono nuove parti del corpo il bambino può completare il disegno liberamente. Per i PreA1 fornire un input corretto, rinforzare e sottolineare le parole emerse, ricordare i colori ed eventuali parti del corpo già apprese, per gli A1 chiedere di ripetere e descrivere le azioni e i disegni realizzati.









Progetto co-finanziato dall'Unione Europea



Comune di Venezia



MINISTERO
DELL'INTERNO

FONDO ASILO, MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione/Migrazione legale – ON 2 – Integrazione- lett. h) Formazione civico linguistica – Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021

**PROG-2506 “VOCI: Vivere Oggi Cittadini in Italia.
Percorsi Sperimentali di apprendimento di italiano e di educazione civica”**

UNITÀ 4

CIBO



In partenariato con



Università Ca' Foscari

4 - UNITÀ DIDATTICA: CIBO

Attività plurilivello - dal PreA1 all'A2 del QCER

A cura di: Valeria Tonioli

Illustrazioni e grafica di Elena Sciancalepore

Revisione schede di Fabio Caon

Progetto finanziato con fondo FAMI

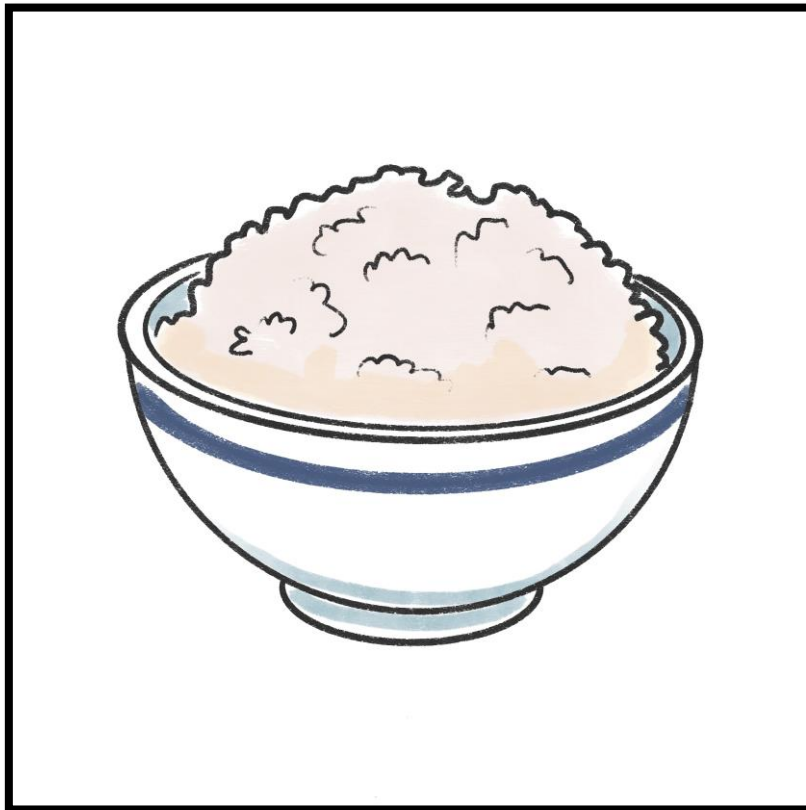
Scuola	Scuola dell'infanzia – dai 3 ai 5 anni	Livelli del QCER consigliati per ogni attività
Metodologia	Didattica ludica	
Campi di esperienza infanzia	I discorsi e le parole	
Aspetti linguistico comunicativi	Saper esprimere gusti e preferenze Saper dire <i>mi piace, non mi piace</i> Saper esprimere necessità e bisogni primari (<i>ho fame, ho sete</i>)	PreA1 – A2 A1 A1-A2
Aspetti lessicali	Conoscere i nomi di alcuni cibi e bevande	PreA1 – A2
Aspetti fonetici	Conoscere i suoni di alcune parole e riconoscerli al segno grafico	A2
Aspetti interculturali e plurilingui	Saper riconoscere i nomi dei principali cibi e bevande anche nelle proprie L1 Saper riflettere sulle differenze interculturali rispetto alle abitudini alimentari (es. cosa mangia ogni alunno a colazione)	PreA1 - A2 A2
Elementi di educazione civica	Saper valorizzare i patrimoni plurilingui presenti in classe, le diversità culturali e valorizzare l'identità personale esprimendo gusti e preferenze.	PreA1 – A2

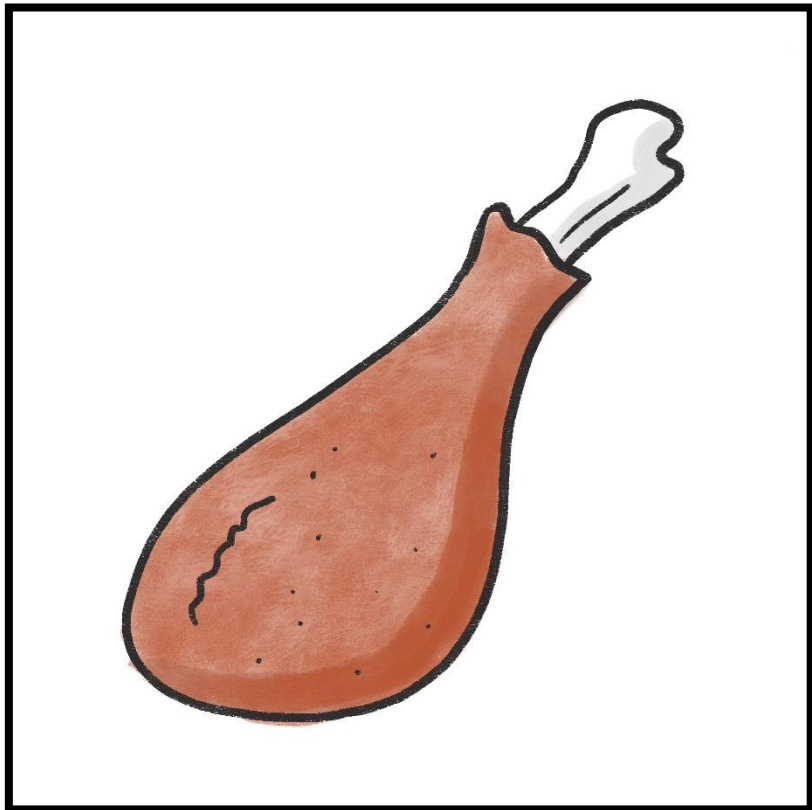
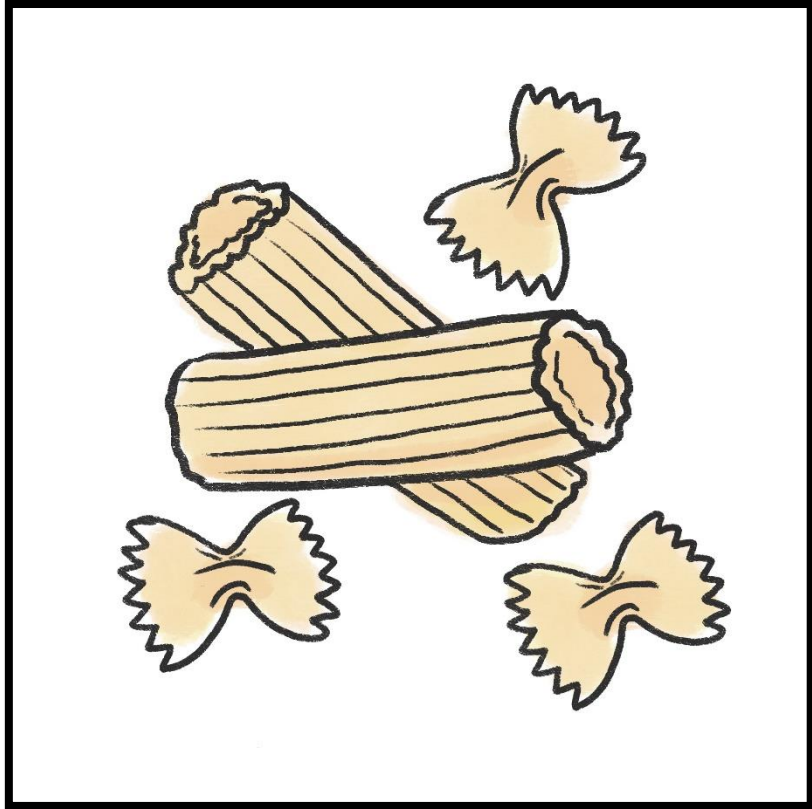
FASE DI MOTIVAZIONE

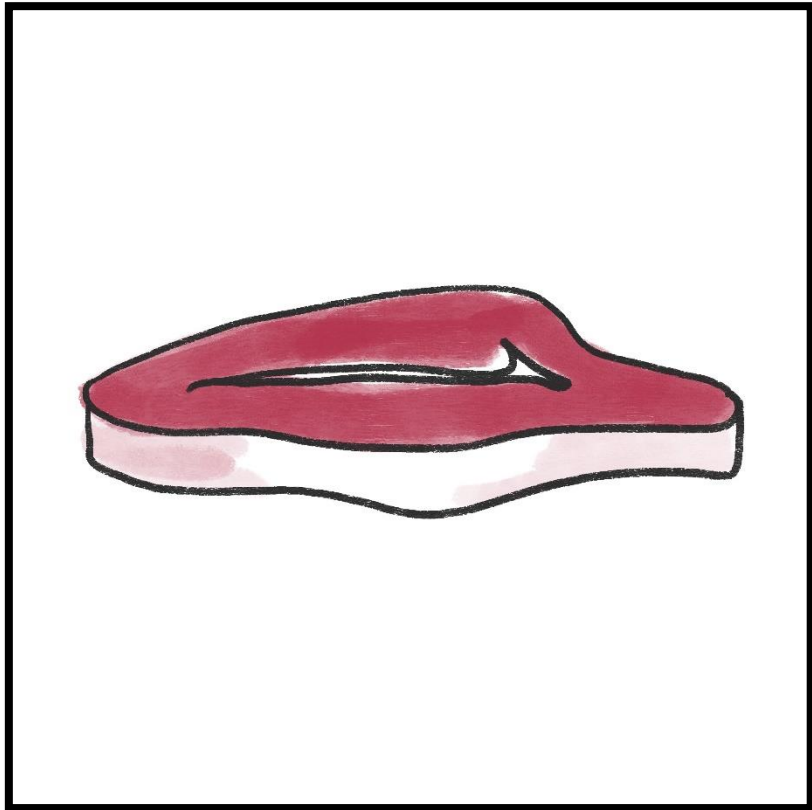
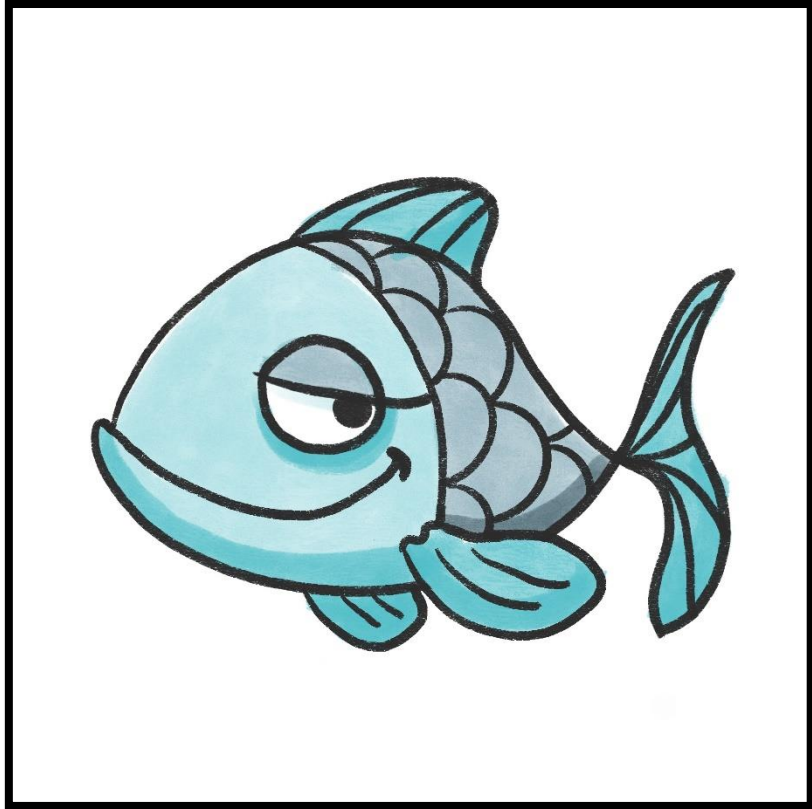
1. GUARDA LE IMMAGINI. QUALI CIBI CONOSCI? (PreA1)

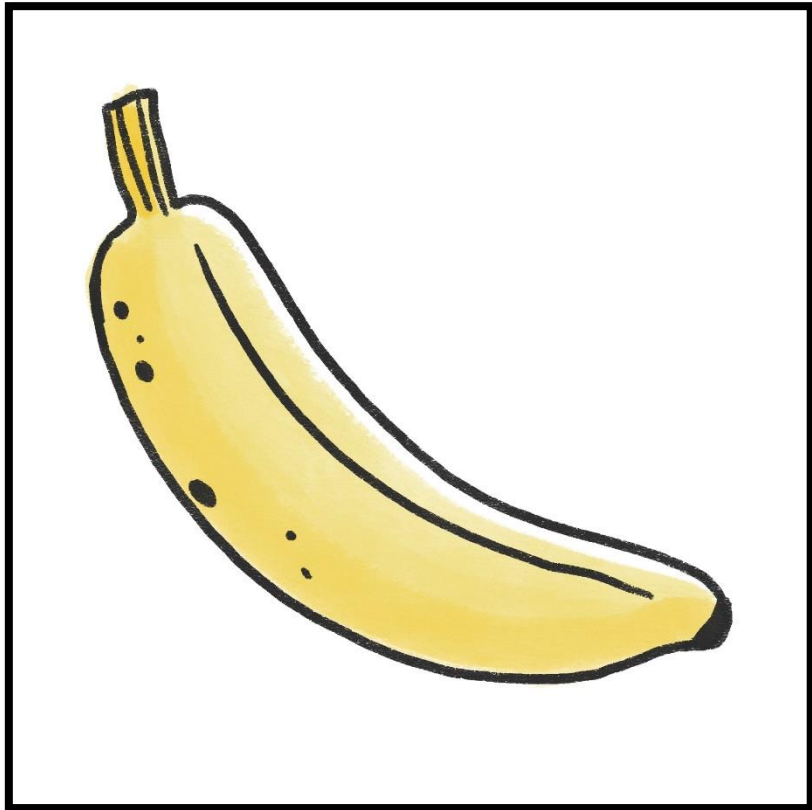
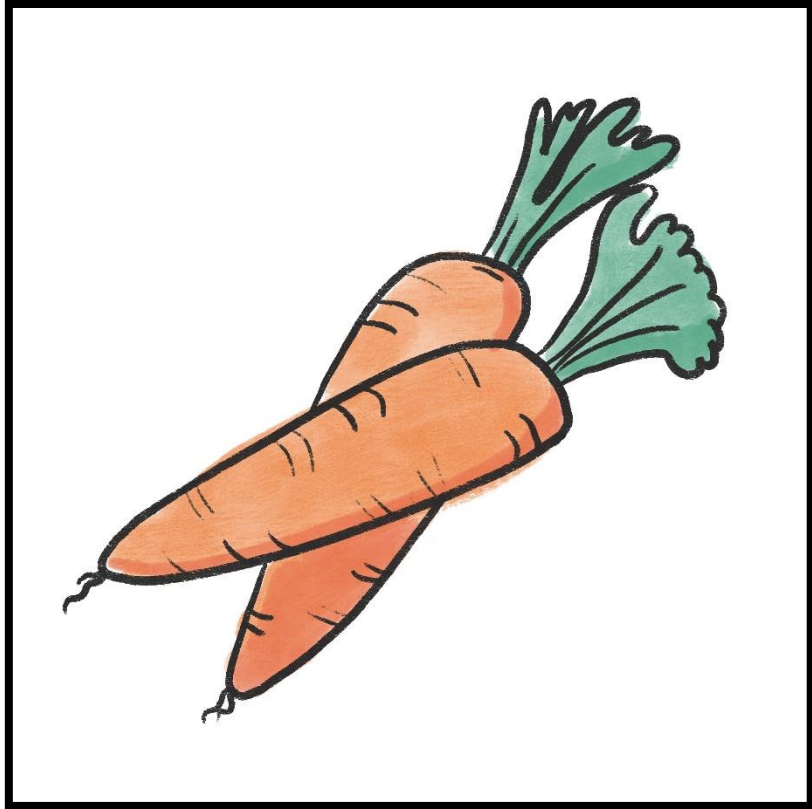
QUALI CIBI MANGI? COSA TI PIACE E COSA NON TI PIACE E PERCHÉ? (A1-A2)

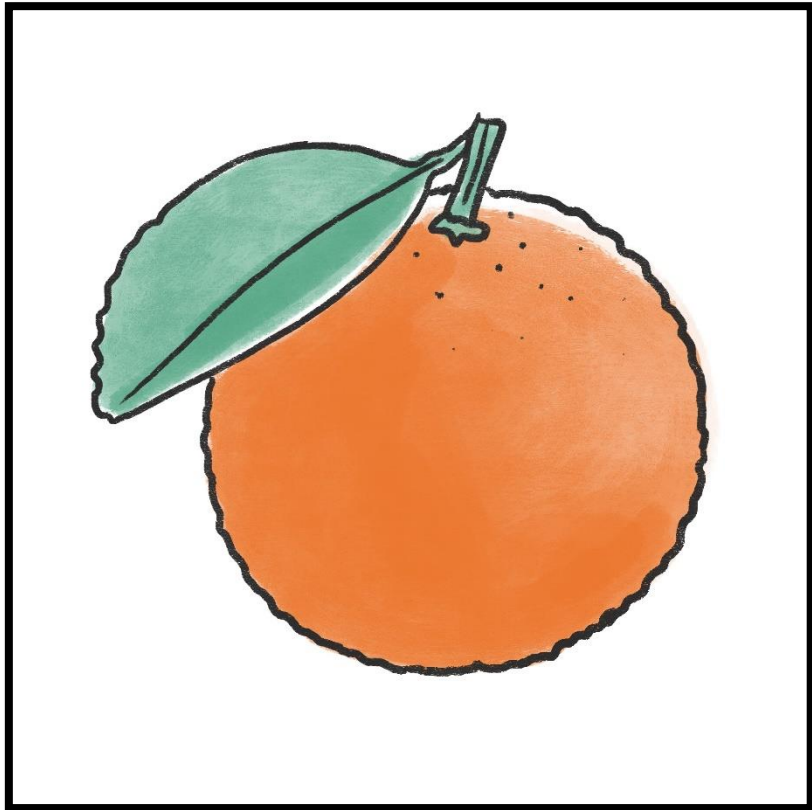
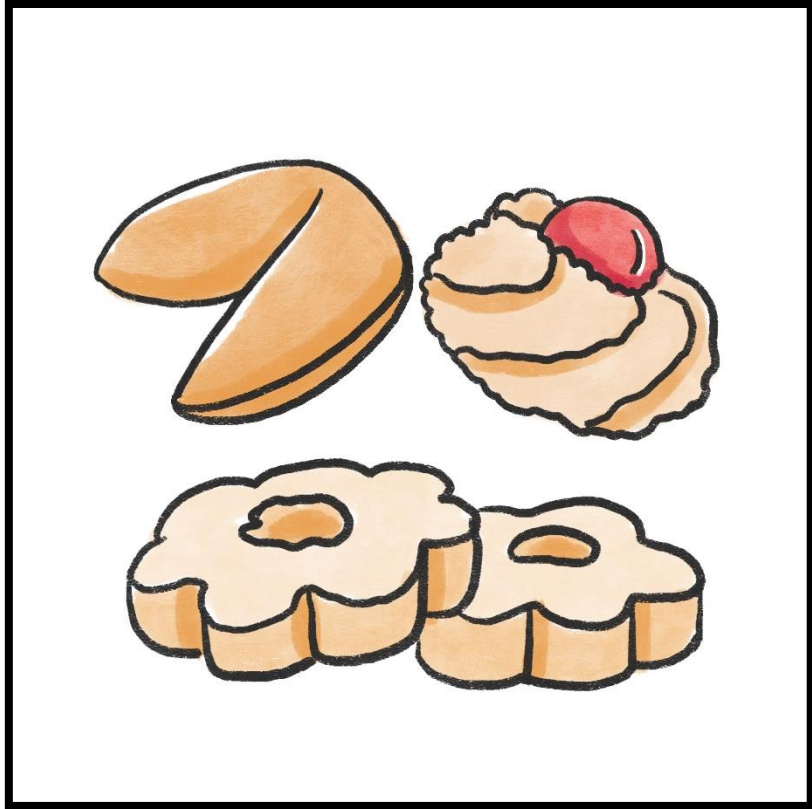
Indicazioni per i docenti: mostrare le flash-cards che seguono e chiedere agli studenti quali cibi conoscono e cosa piace loro mangiare. Modulare le domande a seconda del livello linguistico degli studenti, come nell'esempio.

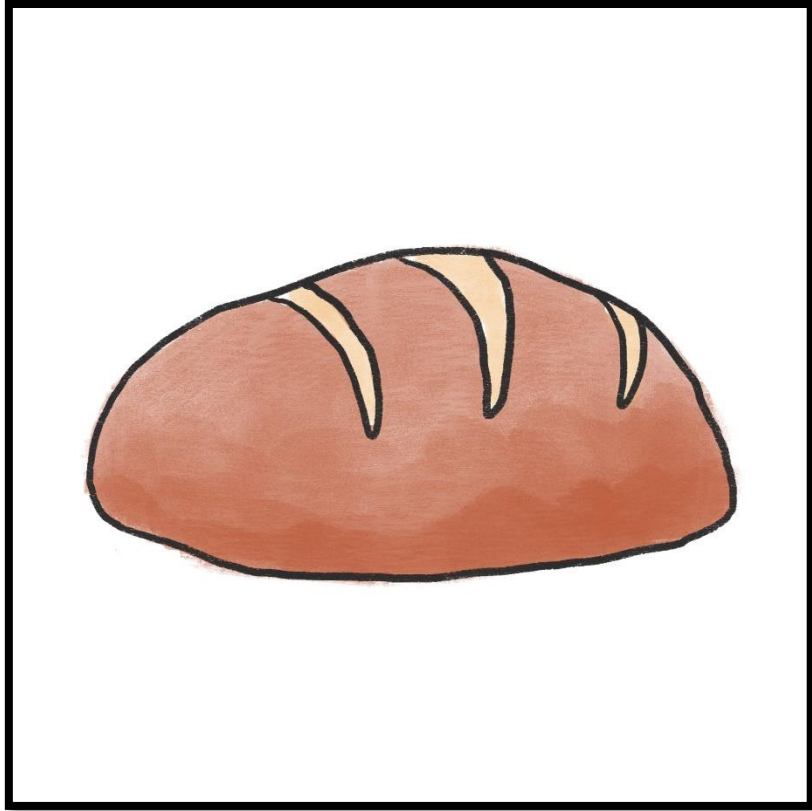








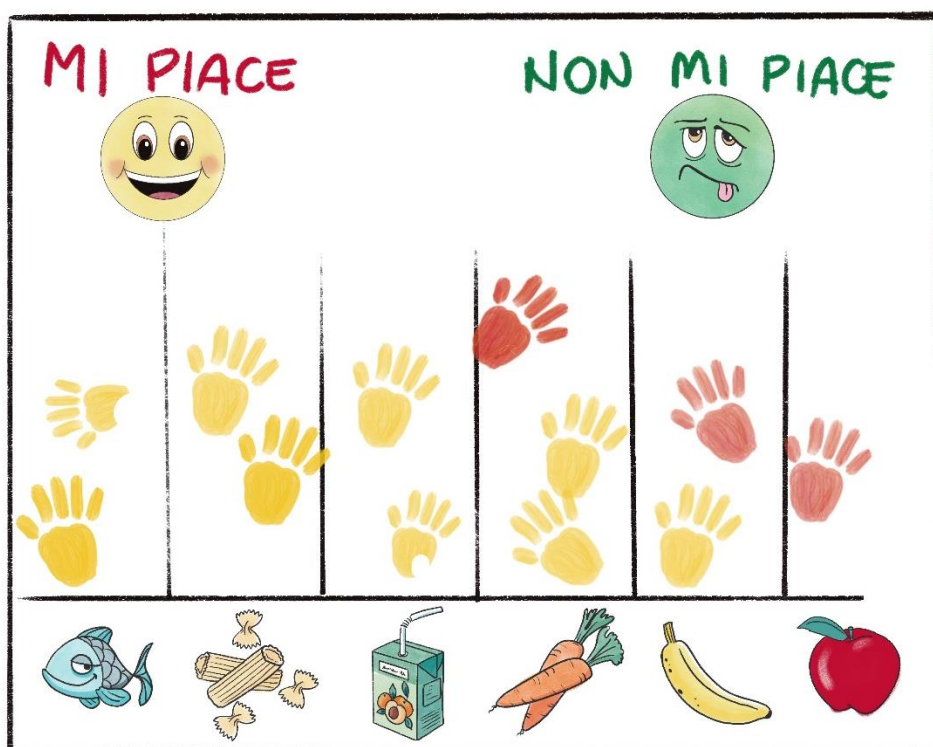


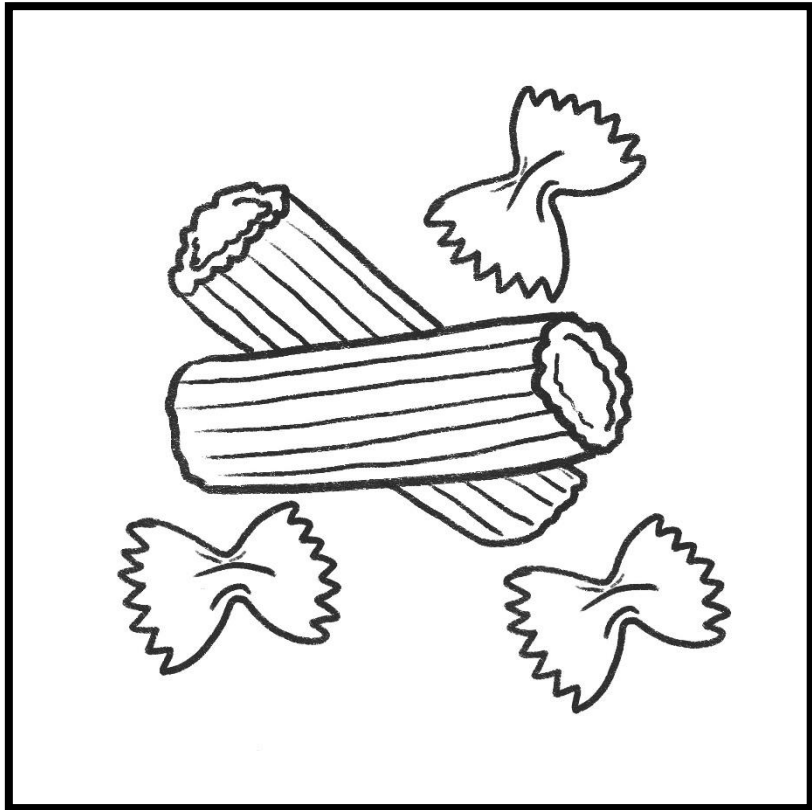
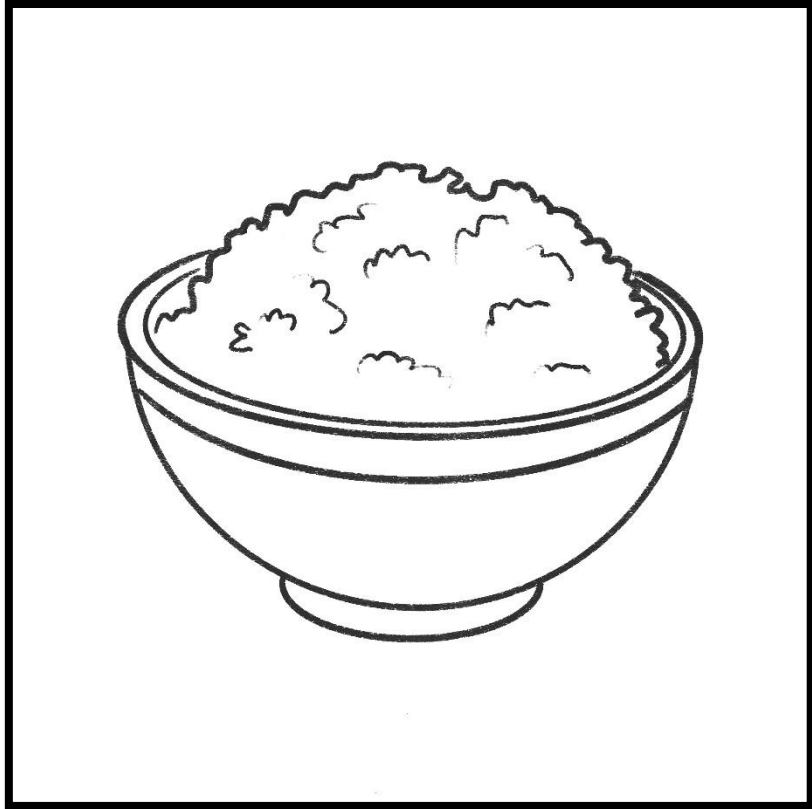


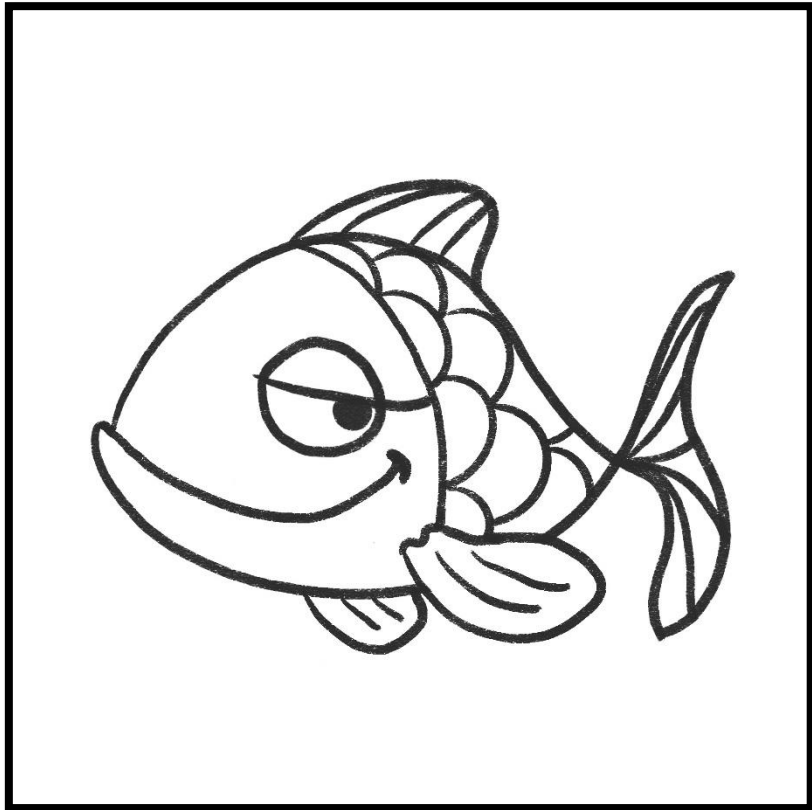
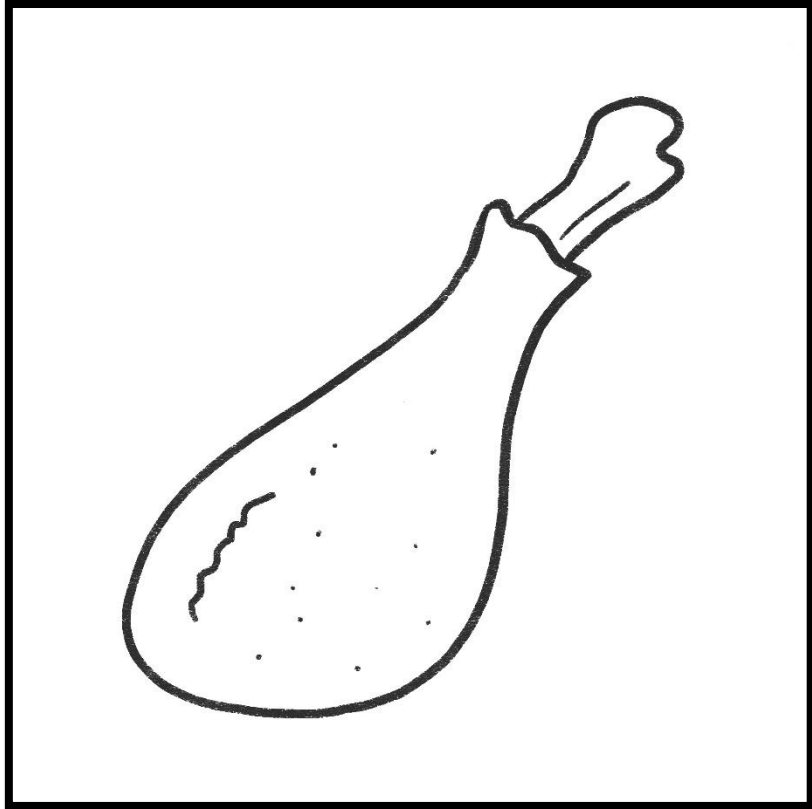
2. COLORA I CIBI. POI INCOLLALI IN UN CARTELLONE (PreA1 – A2)

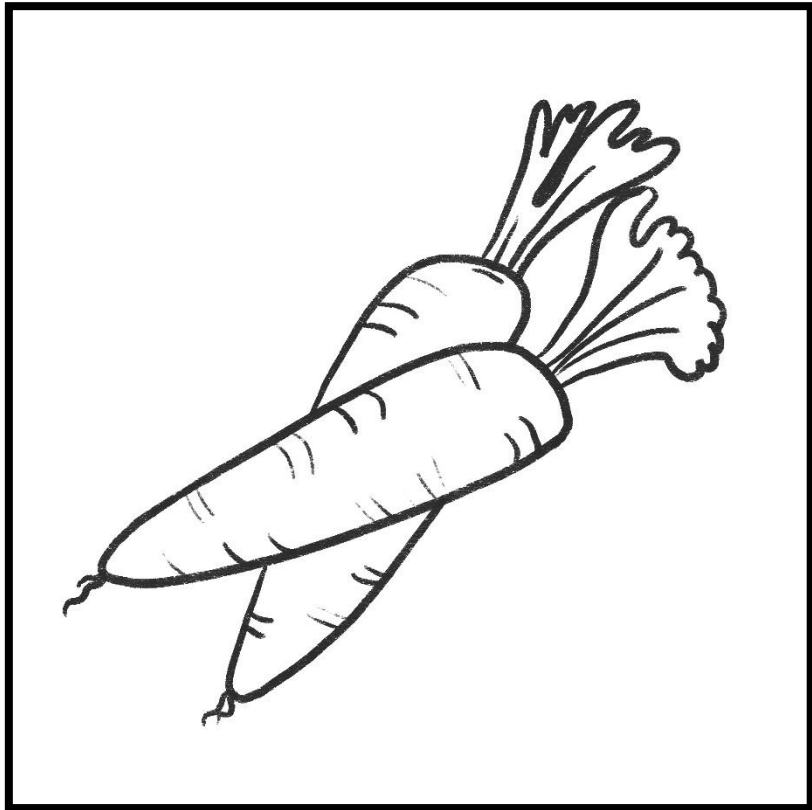
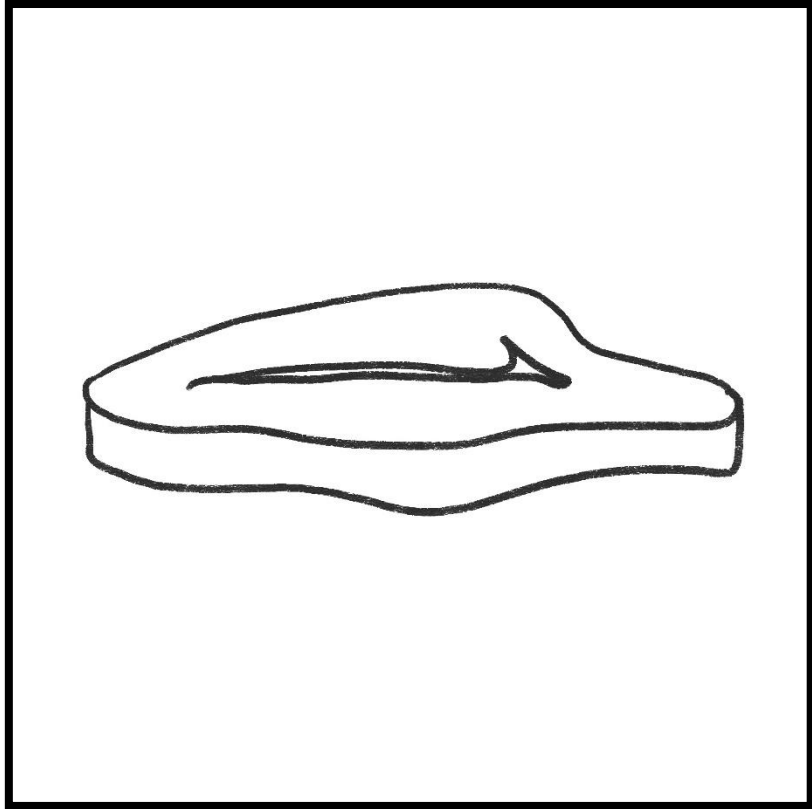
QUALI CIBI TI PIACCONO? (A1 - A2)

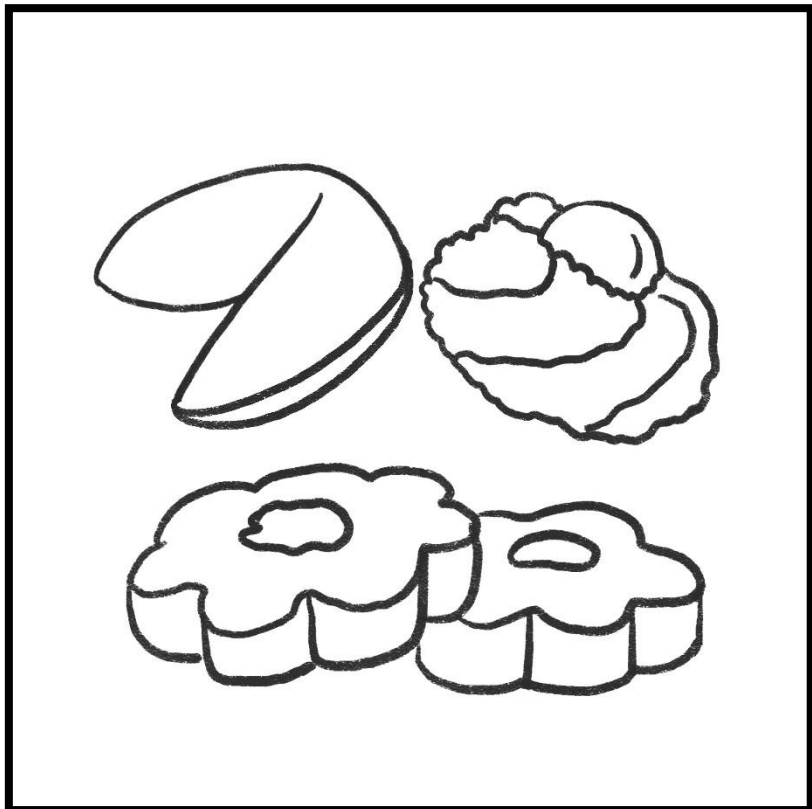
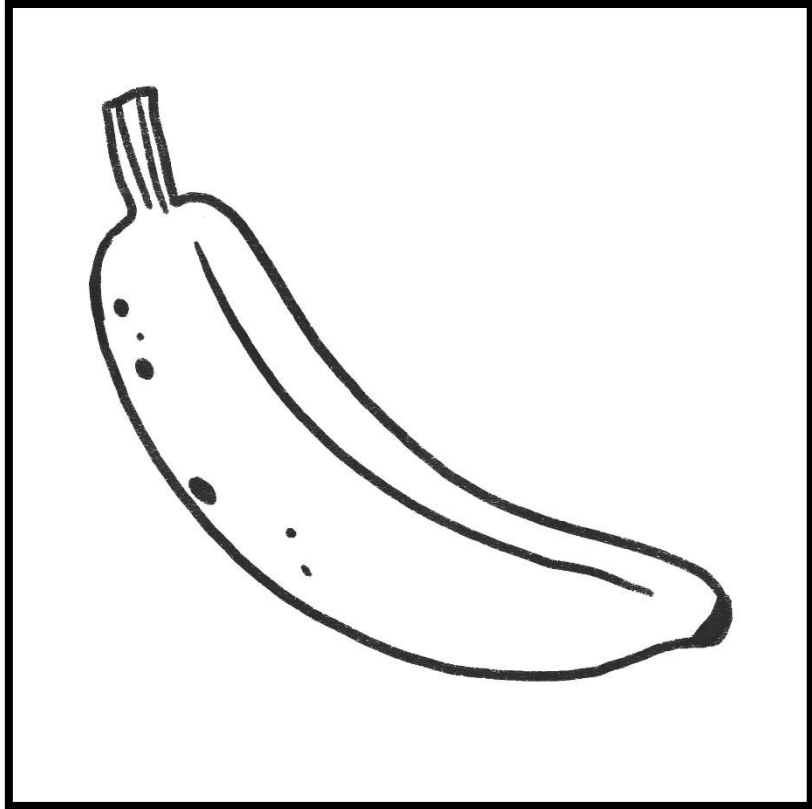
Indicazioni per i docenti: stampare i disegni dei cibi in bianco e nero che si trovano nelle pagine successive. Chiederei ai bambini di colorare i cibi. Ogni studente si colora le mani di giallo se ama il cibo o di rosso se non ama il cibo mostrato dai docenti. Lo studente PreA1 deve solo colorare la sua mano e posizionarla nel cartellone nella colonna corrispondente al cibo. Sceglierà il giallo nel caso in cui gli piaccia il cibo o il rosso nel caso in cui non gli piaccia. Si allega un'immagine di come deve concludersi il cartellone. Gli studenti di livello superiore possono spiegare cosa piace a loro e cosa no, motivare il perché e distinguere tra alimenti e bevande. Creare un cartellone con alcuni cibi, per ogni cibo costituire una colonna come nell'immagine che segue.

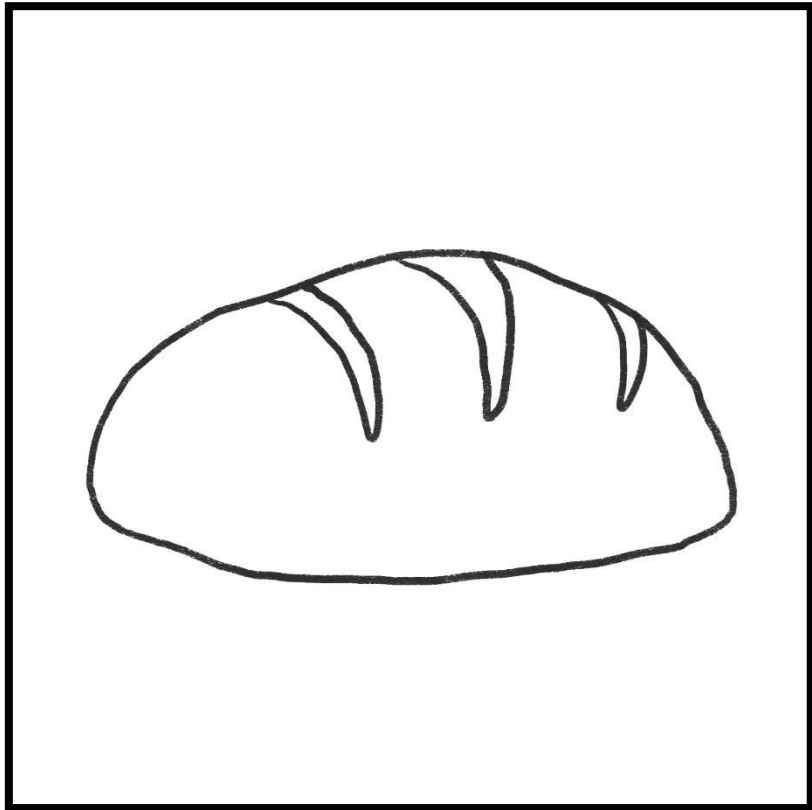
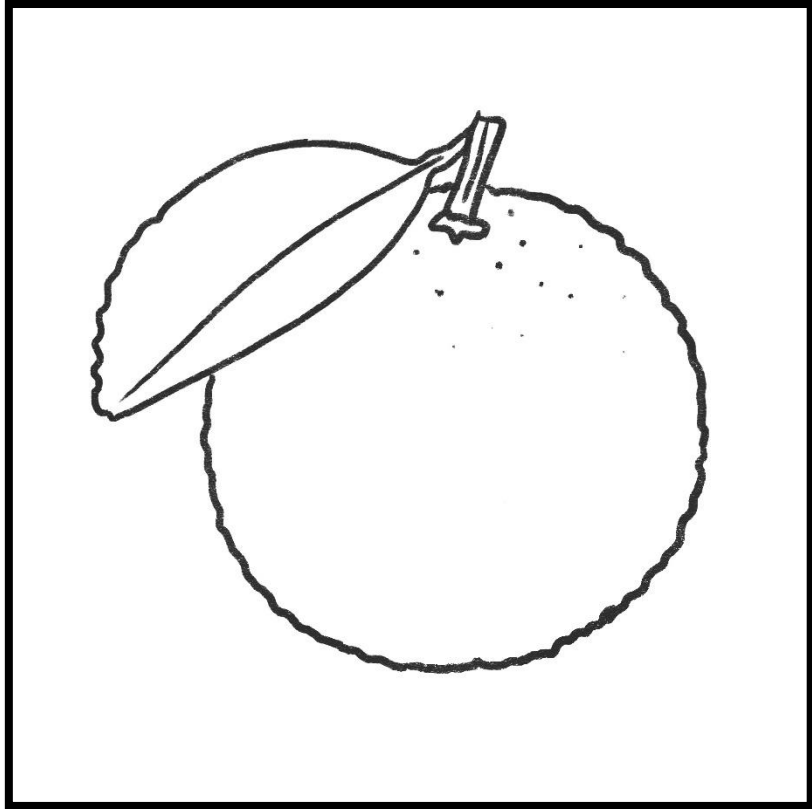












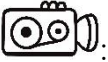
FASE DI GLOBALITÀ

3. NOMINA I CIBI CHE MENZIONA L'INSEGNANTE (PreA1)

Indicazioni per i docenti: posizionare sul tavolo le flash cards dell'esercizio precedente e chiedere a turno ai bambini di indicare solo i cibi nominati dall'insegnante.

QUALI CIBI MANGIA IL BRUCO? (A1-A2)

Indicazioni per i docenti: lettura della storia del Piccolo Bruco Mai Sazio di E. Carle o proiezione di un video in italiano relativo alla lettura della storia in oggetto.

Utilizzare la versione in italiano per i livelli A2 mentre per i livelli A1 utilizzare la versione in video semplificata e presente nel sito del Comune di Venezia al seguente link :

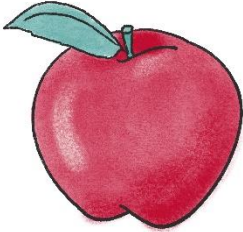
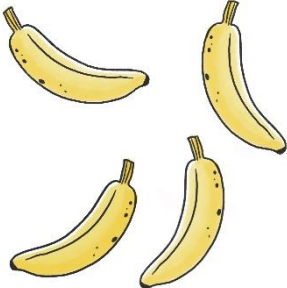
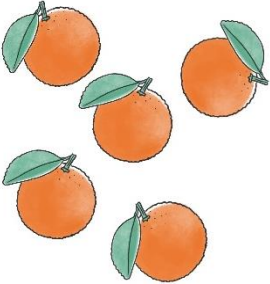
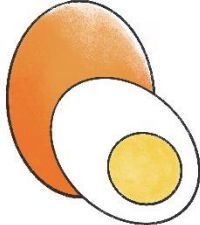
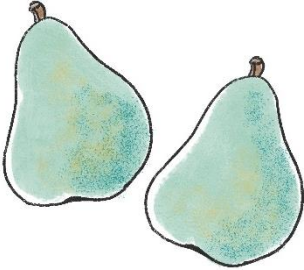
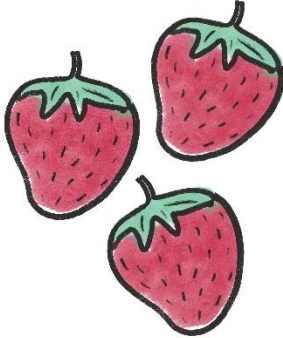
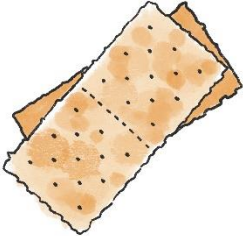
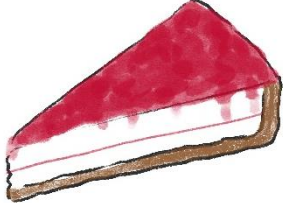
<https://www.comune.venezia.it/it/content/fiabe-dal-mondo>¹

Chiedere ai bambini quali cibi mangia il bruco.

Preparare eventualmente delle schede rappresentanti cibi mangiati dal bruco più eventuali altri distrattori e chiedere ai bambini di indicare solo i cibi che effettivamente mangia il bruco.

¹ Per la realizzazione e la messa a disposizione del video si ringrazia "Progetto **Fiabe dal mondo**", realizzato dalla **Dott.ssa Laura Elia**, dell'Associazione Liquidambar. L'attività è svolta in collaborazione con la Biblioteca di Marghera, il Servizio Pronto Intervento Sociale, Inclusione e Mediazione del Comune di Venezia e l'università Ca' Foscari, all'interno dei Laboratori di italiano L2 del progetto Vivere Oggi Cittadini in Italia (VOCI) finanziato con i fondi FAMI.

Scheda da consegnare ad ogni bambino

4. VERO O FALSO? (A1-A2)

Indicazioni per i docenti: Per i livelli A1-A2, dopo aver sentito per la seconda volta la storia del bruco, fare alcune domande relative alla storia e chiedere se sono vere o false. Si possono anche costruire due palette, una gialla e una rossa, gialla corrispondente al Vero e rossa corrispondente al Falso da sollevare per stabilire se una frase sia vera o falsa.

Possibili domande da sottoporre ai bambini:

- *Il bruco mangia tanto e sta bene. Vero o Falso?*
- *Lunedì il bruco mangia un pezzo di pane*
- *Il bruco sta bene perché mangia una foglia verde?*

FASE DI ANALISI

5. ABBINAMENTO

Fase 1 (PreA1)

Indicazioni per i docenti: i bambini devono abbinare i disegni dei cibi che hanno colorato alle flash card che hanno usato nell'esercizio 1.

Fase 2 (PreA1)

Indicazioni per i docenti: i bambini devono abbinare le flash card che hanno usato nell'esercizio 1 a cibi veri corrispondenti che i docenti avranno portato in classe.

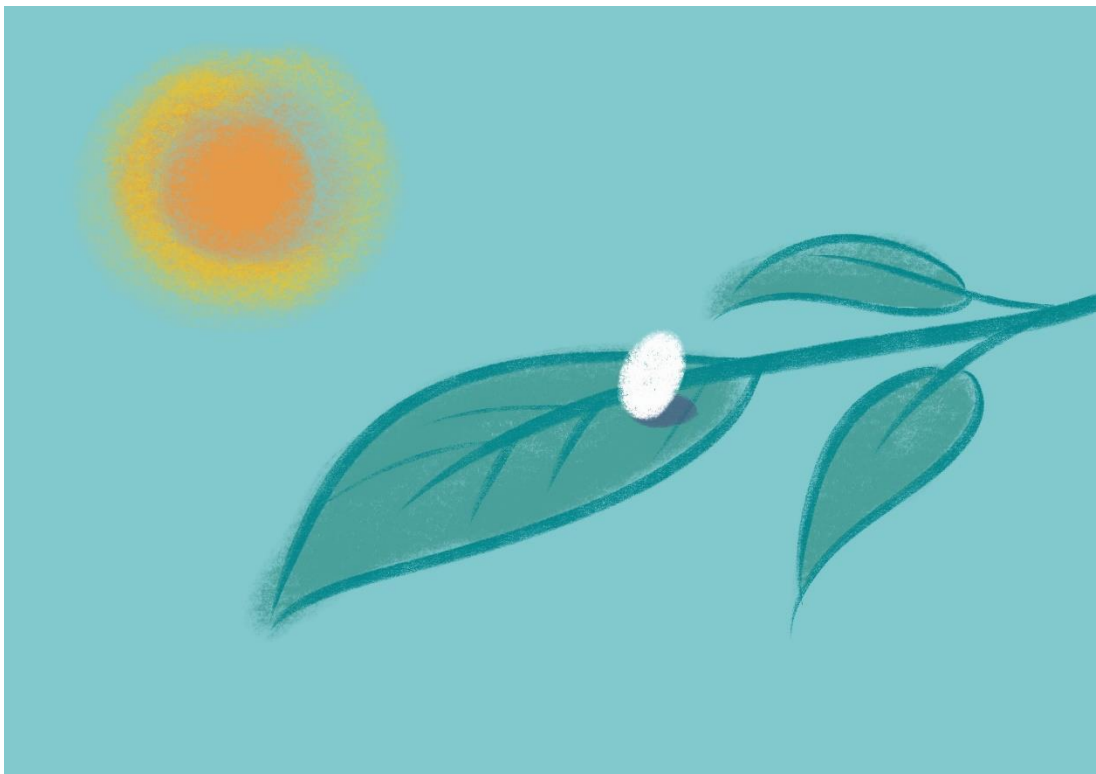
RIORDINO DELLA STORIA (A1-A2)

Indicazioni per i docenti: stampare le immagini corrispondenti alla storia del bruco, versione tratta da Carle o versione qui di seguito (possibilmente in formato A3). Fornire le immagini ai bambini in disordine e chiedere di riordinarle per mettere in sequenza i cibi mangiati dal bruco. Per il livello A2: Chiedere anche ai bambini perché il bruco sta bene o sta male, cosa piace al bruco e perché.

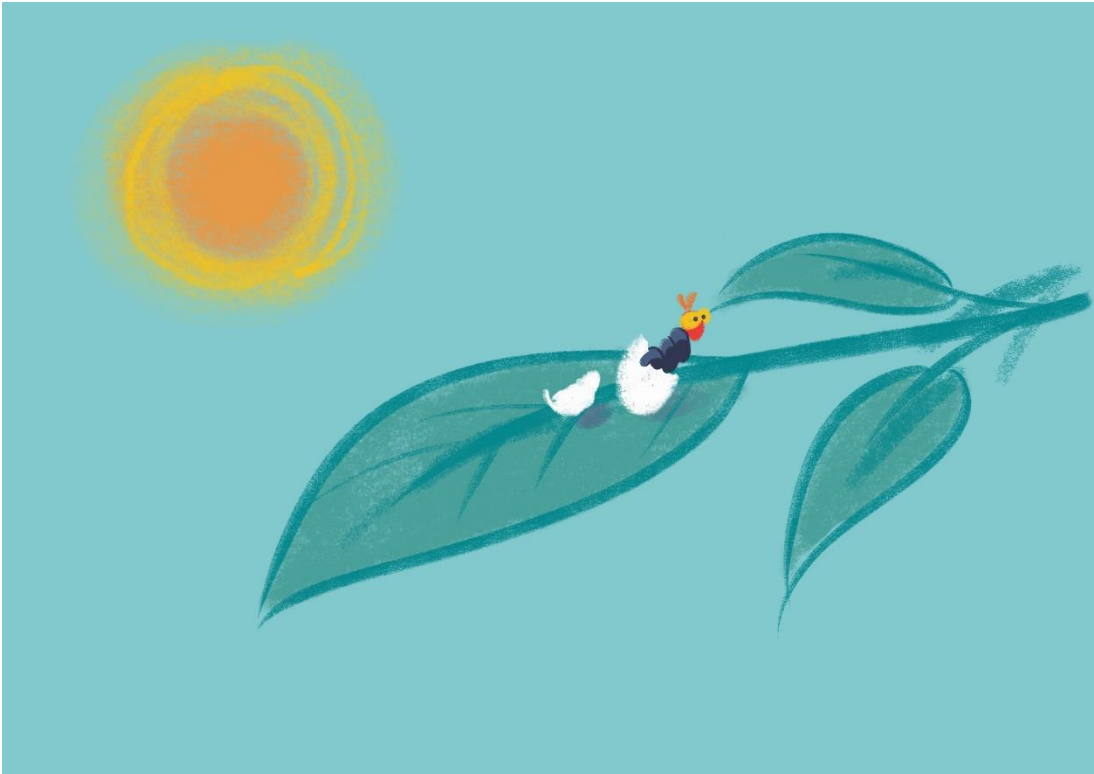
1



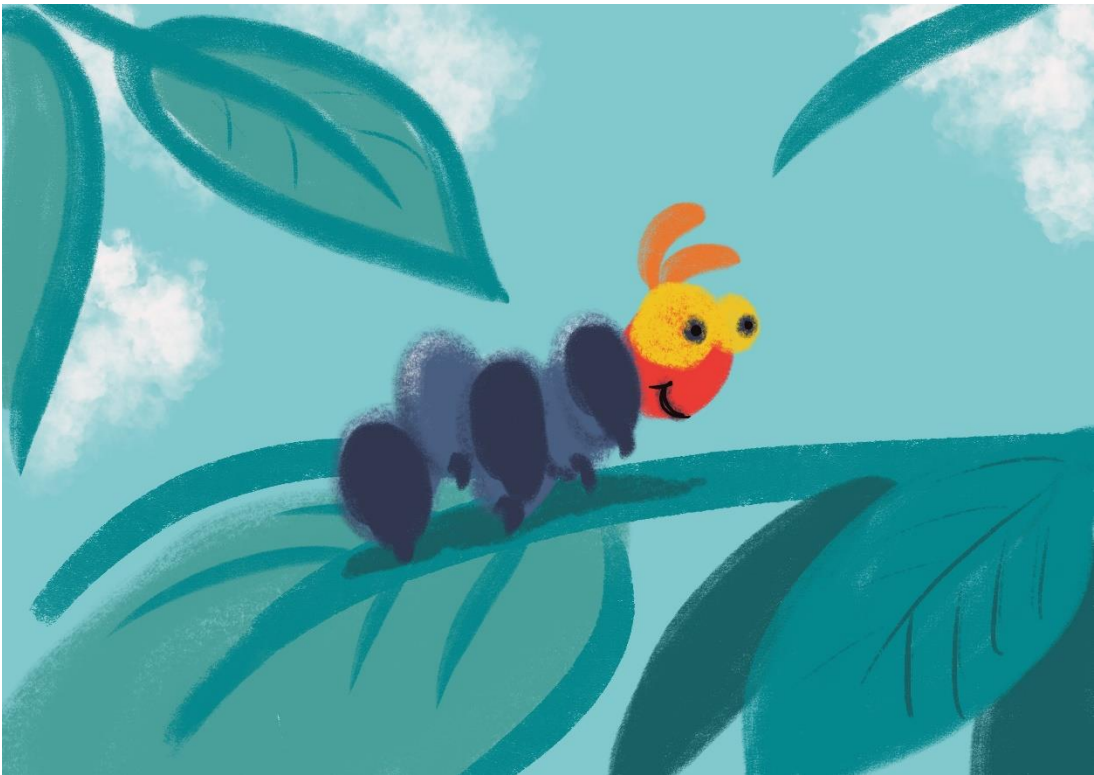
2



3



4



5



6



7

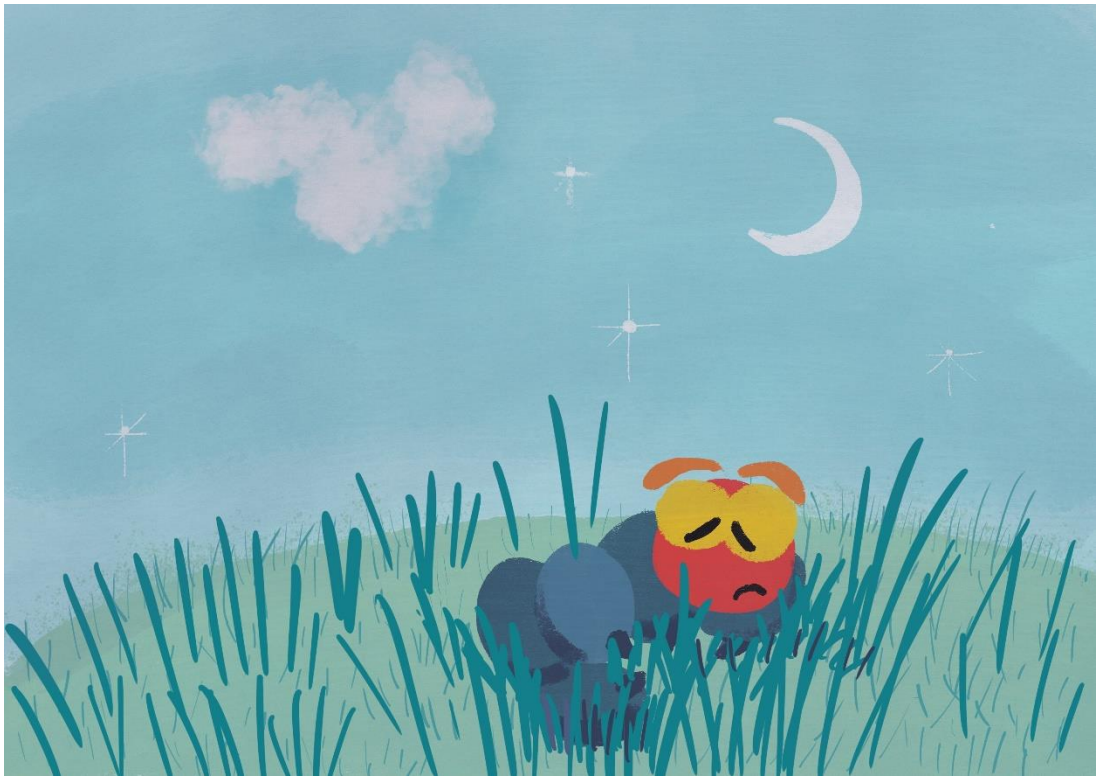


8





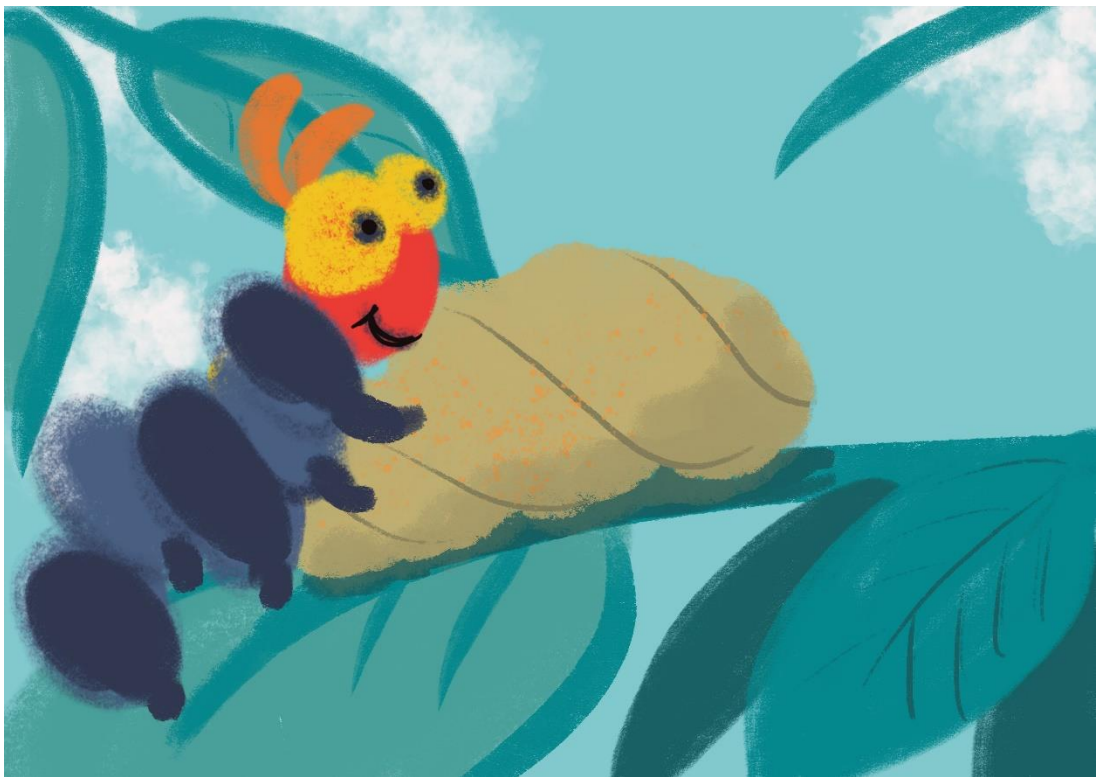
11



12



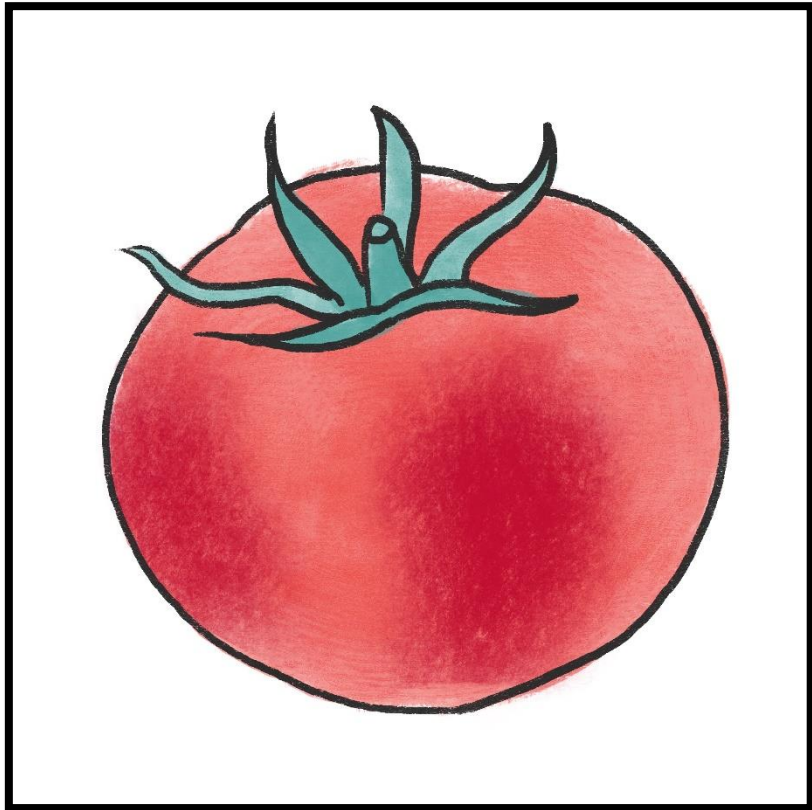
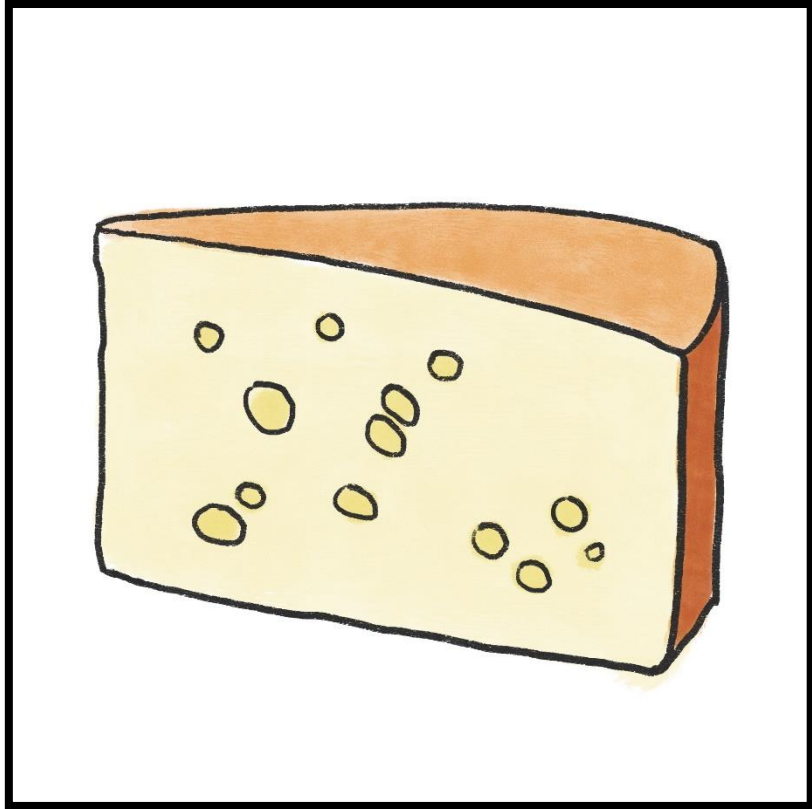
23

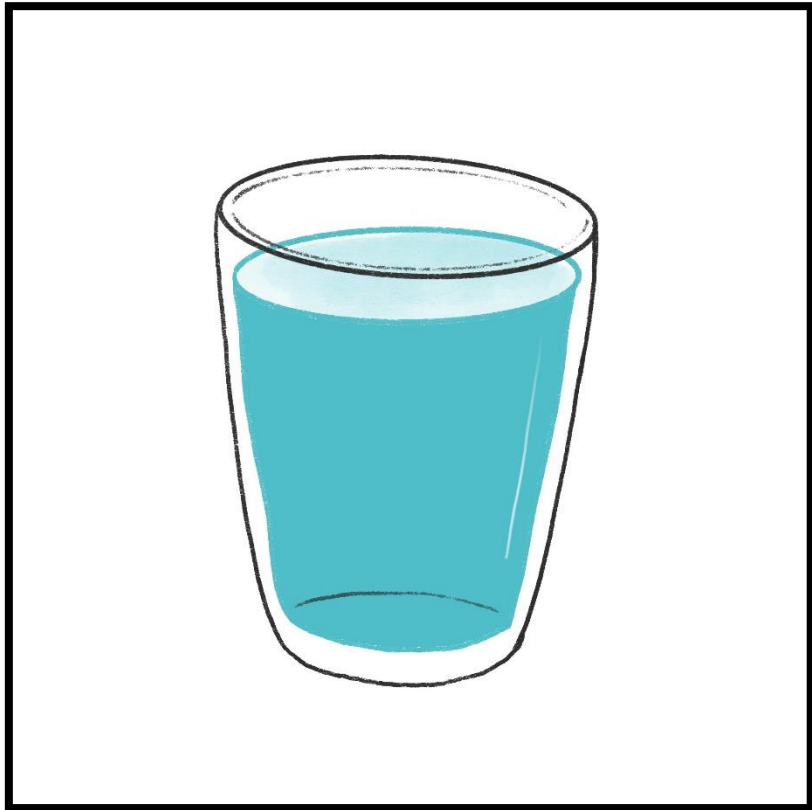
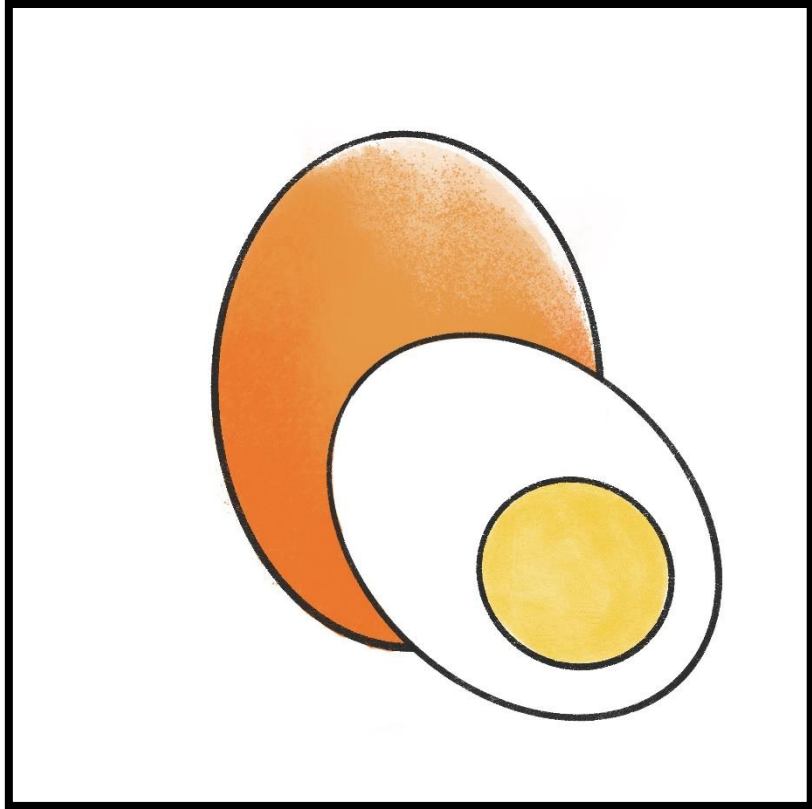


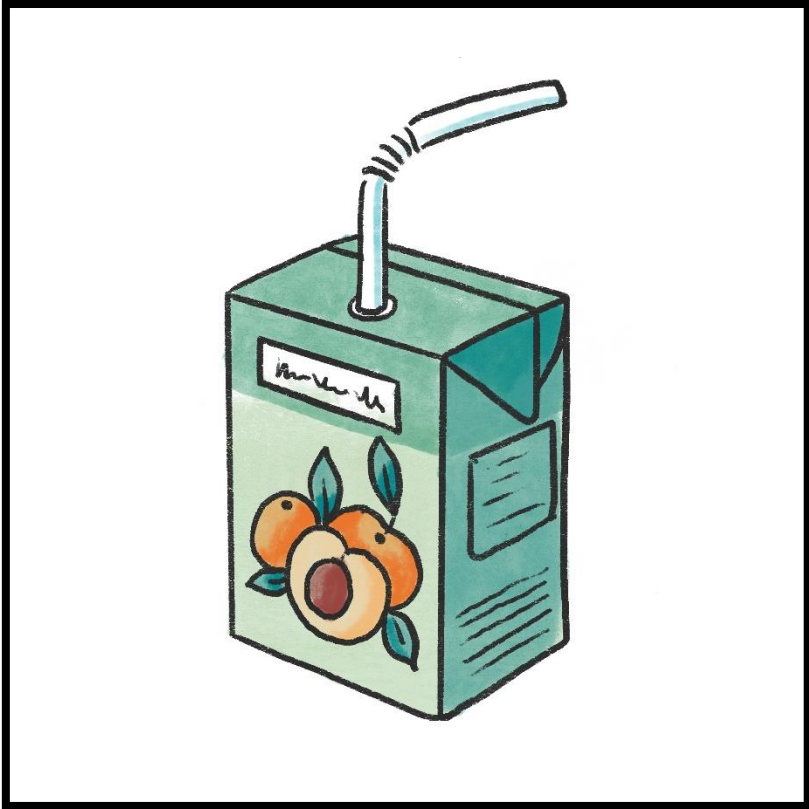


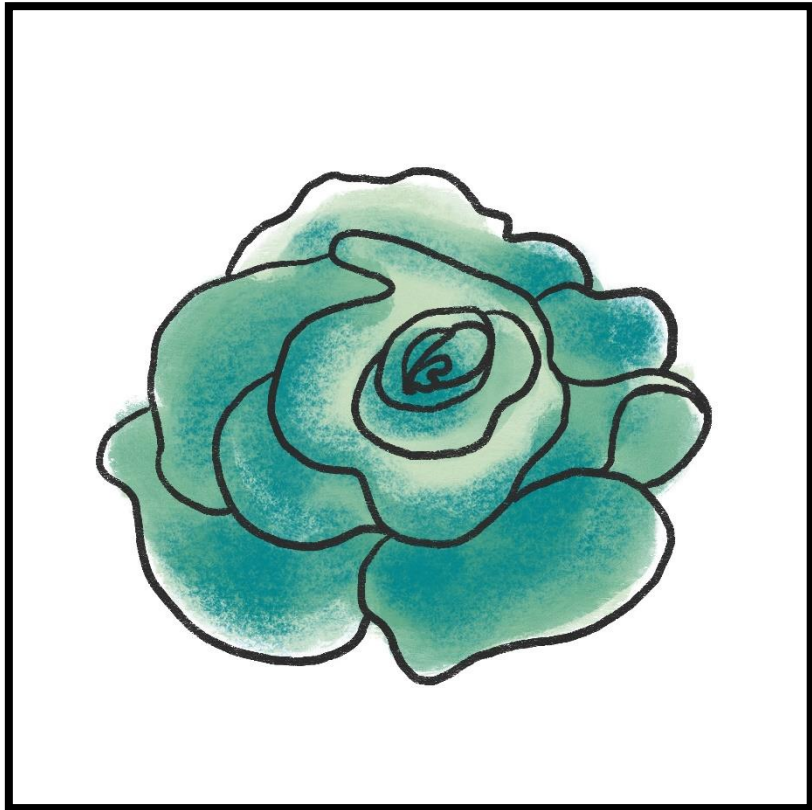
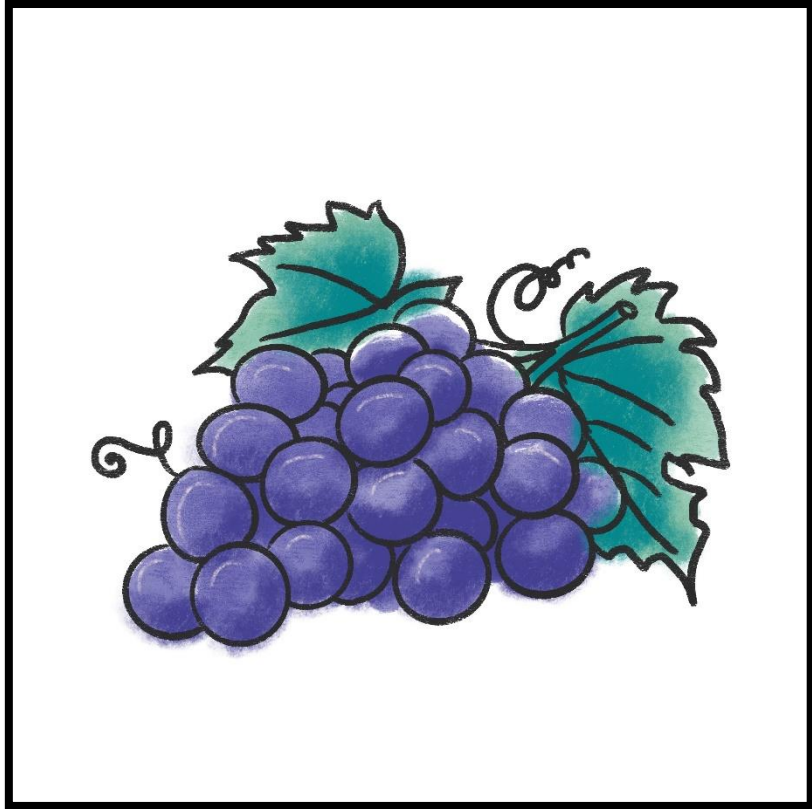
6. CLASSIFICAZIONE DEI CIBI (PreA1)

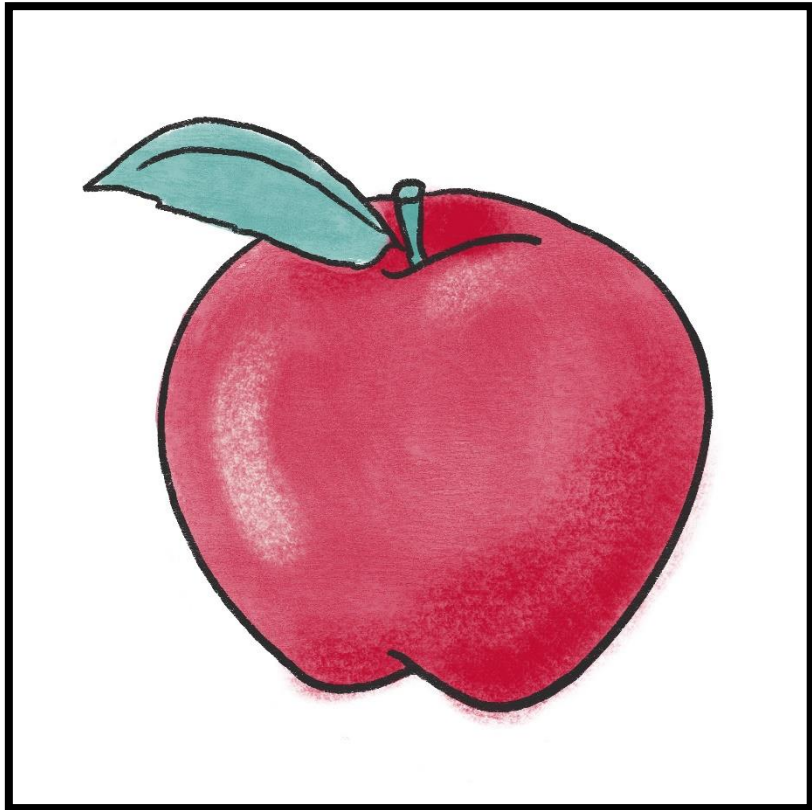
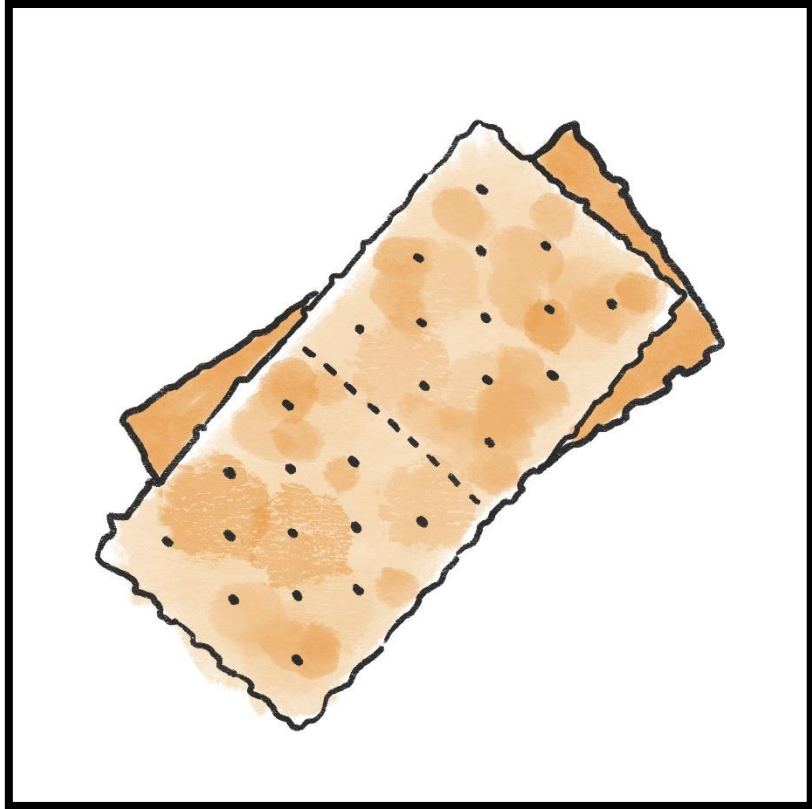
Indicazioni per i docenti: classificare le flash card in base a frutta, verdura, primo piatto o secondo piatto. Se l'attività è troppo complessa, guidare i bambini e far scegliere solo 3 cibi che a loro piacciono. Usare le flash card dell'esercizio 1 e le seguenti:









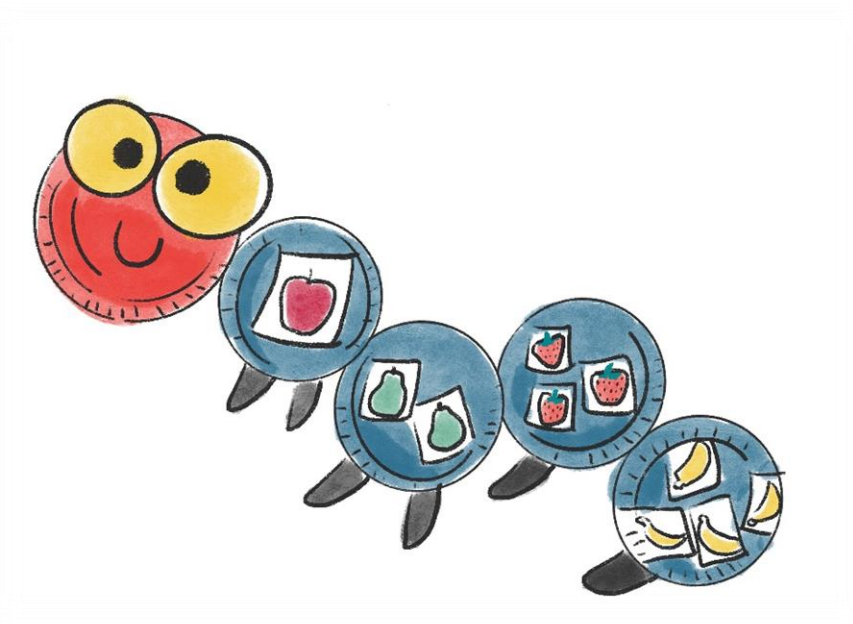


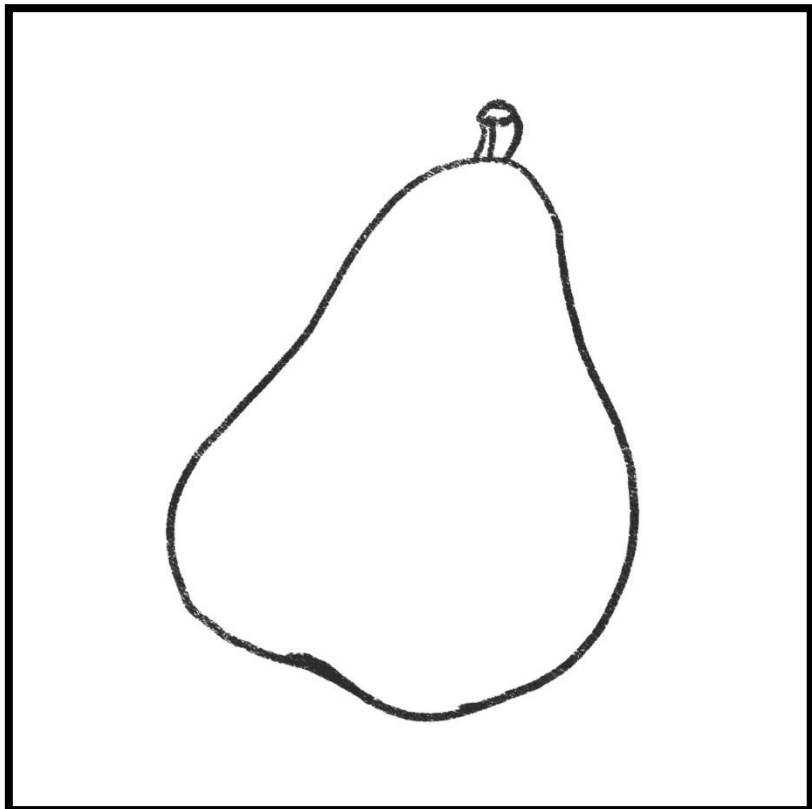
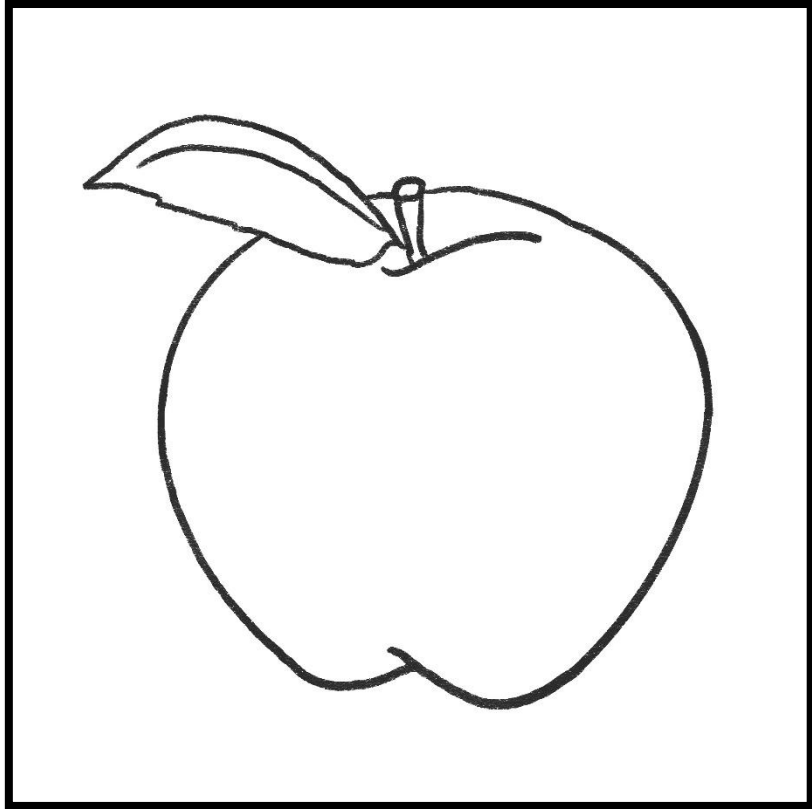
CLASSIFICAZIONE DEI CIBI DELLA STORIA DEL BRUCO (A1-A2)

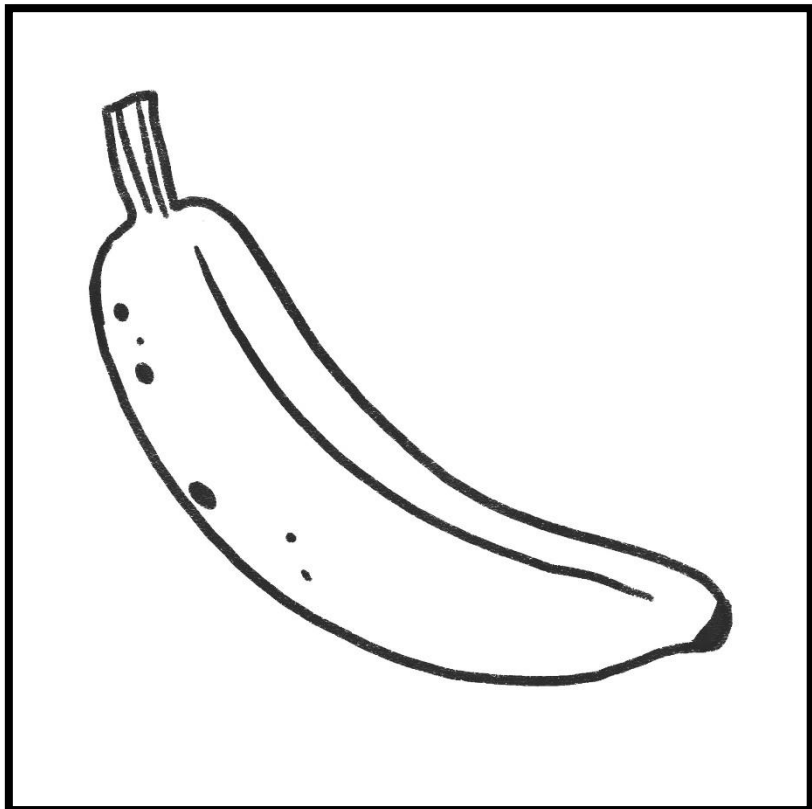
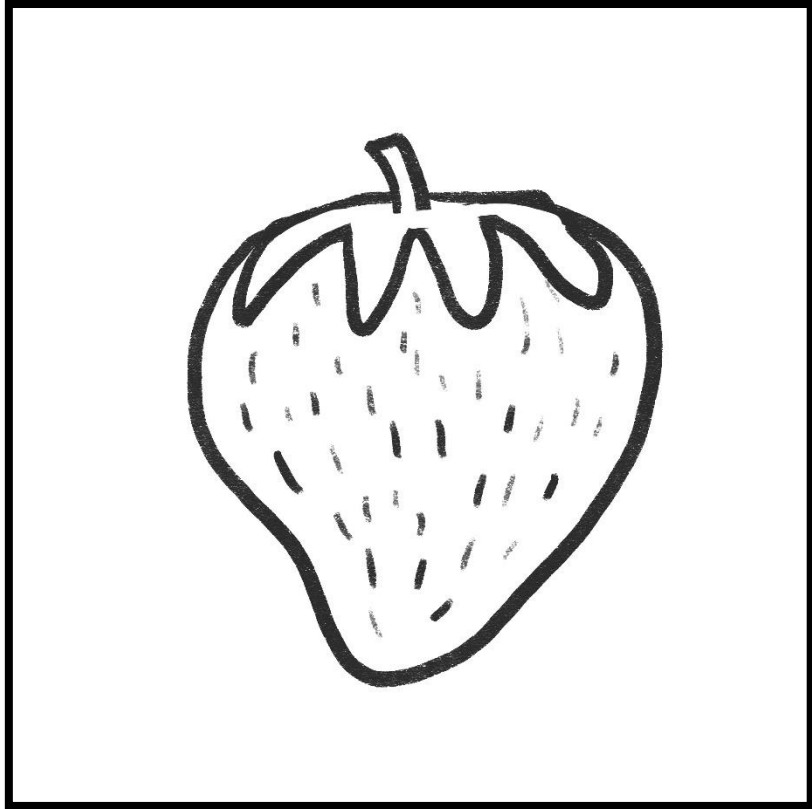
Indicazioni per i docenti: Eseguire lo stesso lavoro di classificazione dei cibi sulla base di quelli utilizzati nella storia del Bruco mai Sazio.

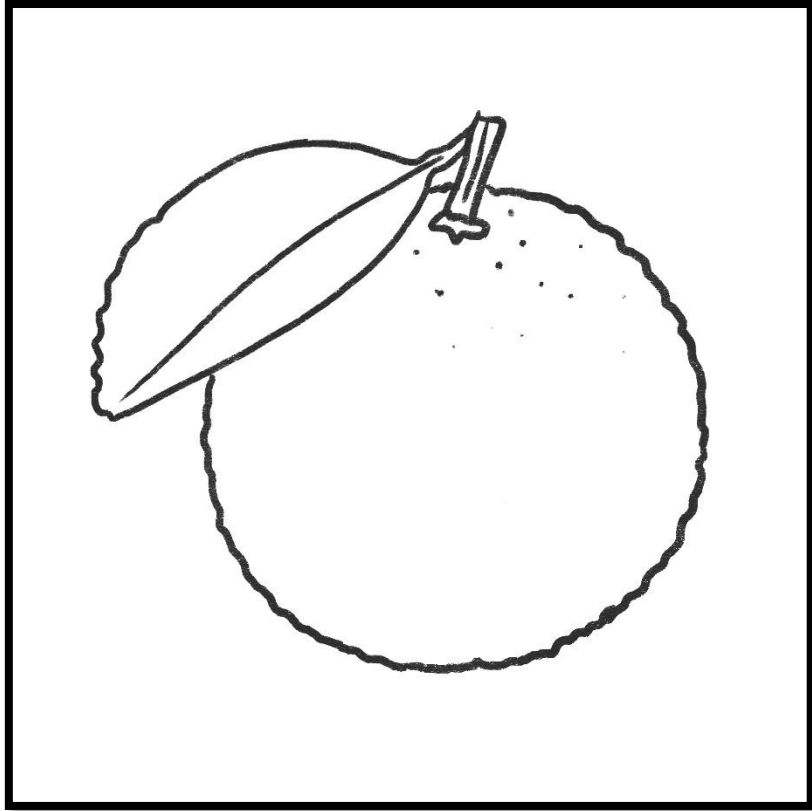
CREAZIONE DI UN BRUCO MAI SAZIO – ATTIVITÀ LABORATORIALE (PreA1-A2)

Indicazioni per i docenti: prendere piatti di carta. Ogni piatto corrisponde ad un giorno della settimana. Costruire la testa del bruco e incollare un piatto dopo l'altro fino a formare un intero bruco costituito dai diversi piatti. In ogni piatto i bambini devono incollare i cibi che il bruco mangia nell'ordine in cui sono narrati nella storia. È possibile costruire un bruco per ogni alunno.









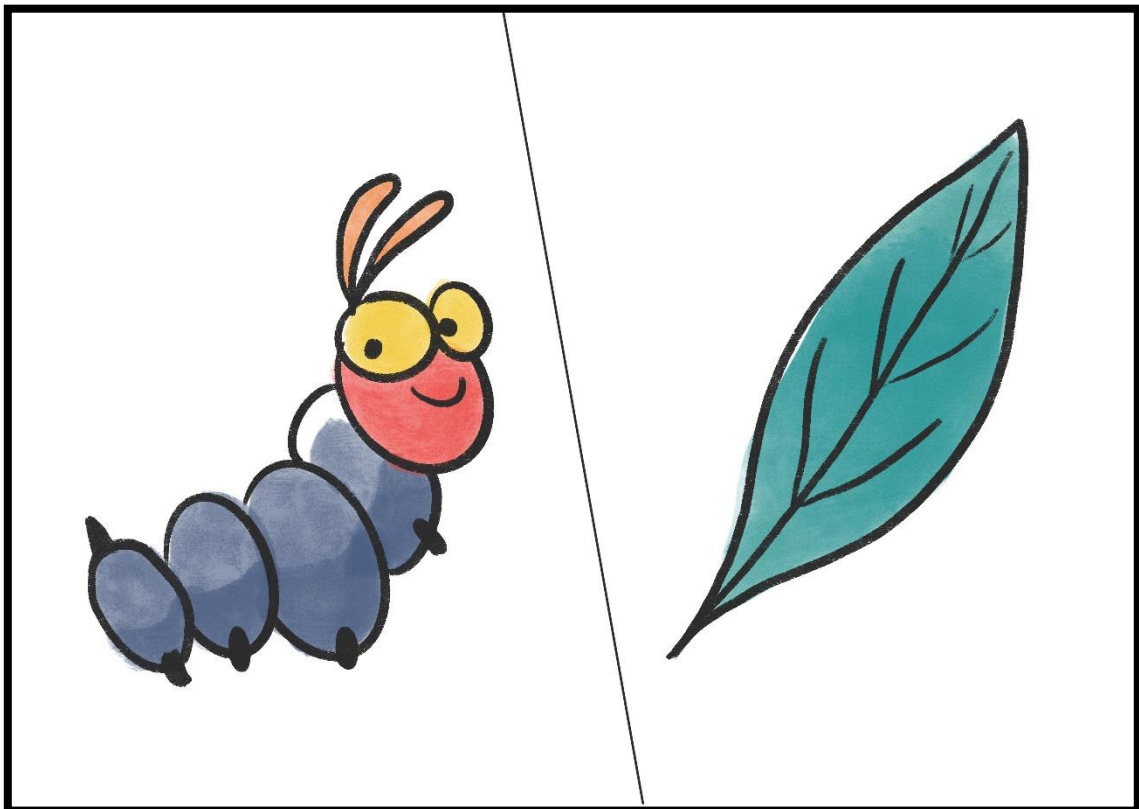
FASE DI SINTESI

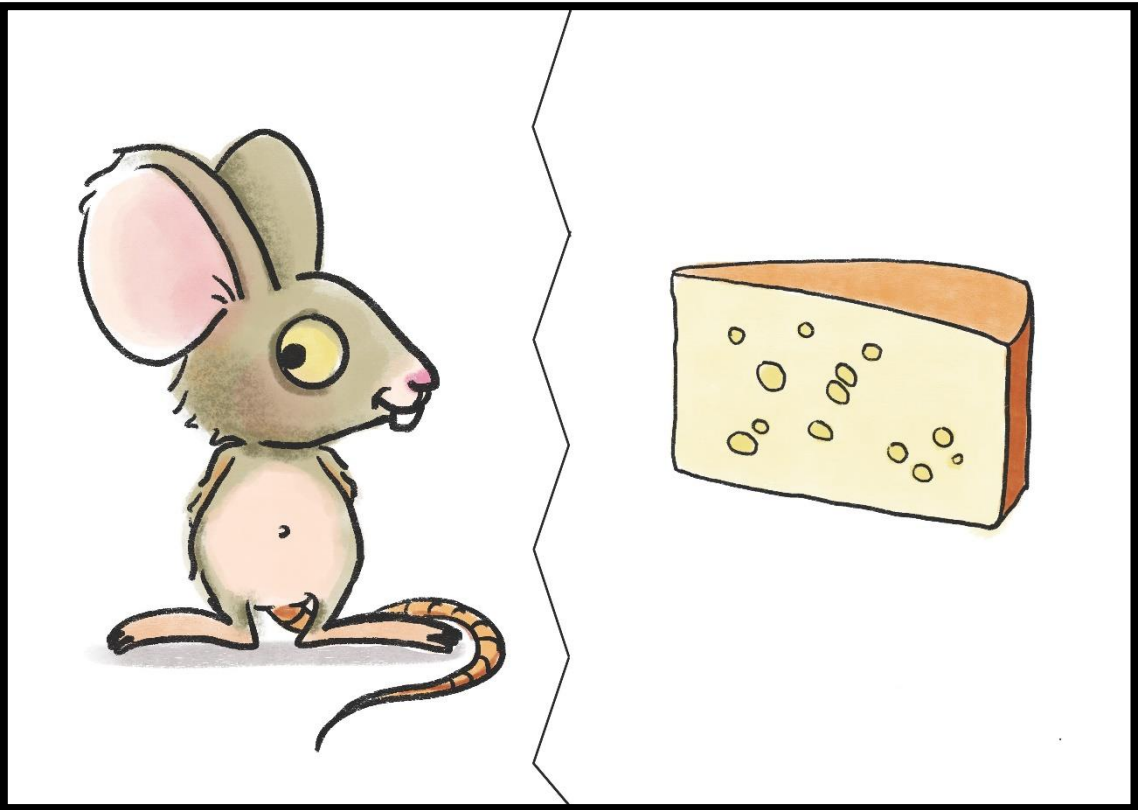
7. INDOVINA (PreA1 – A2)

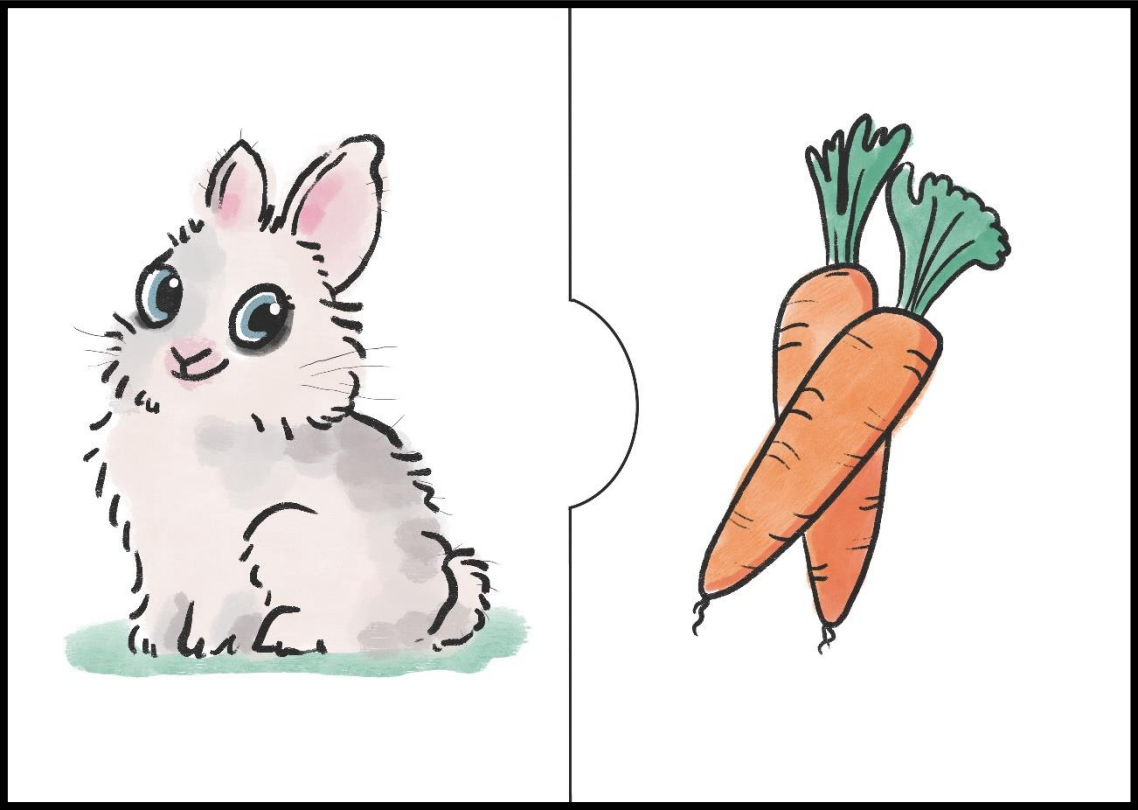
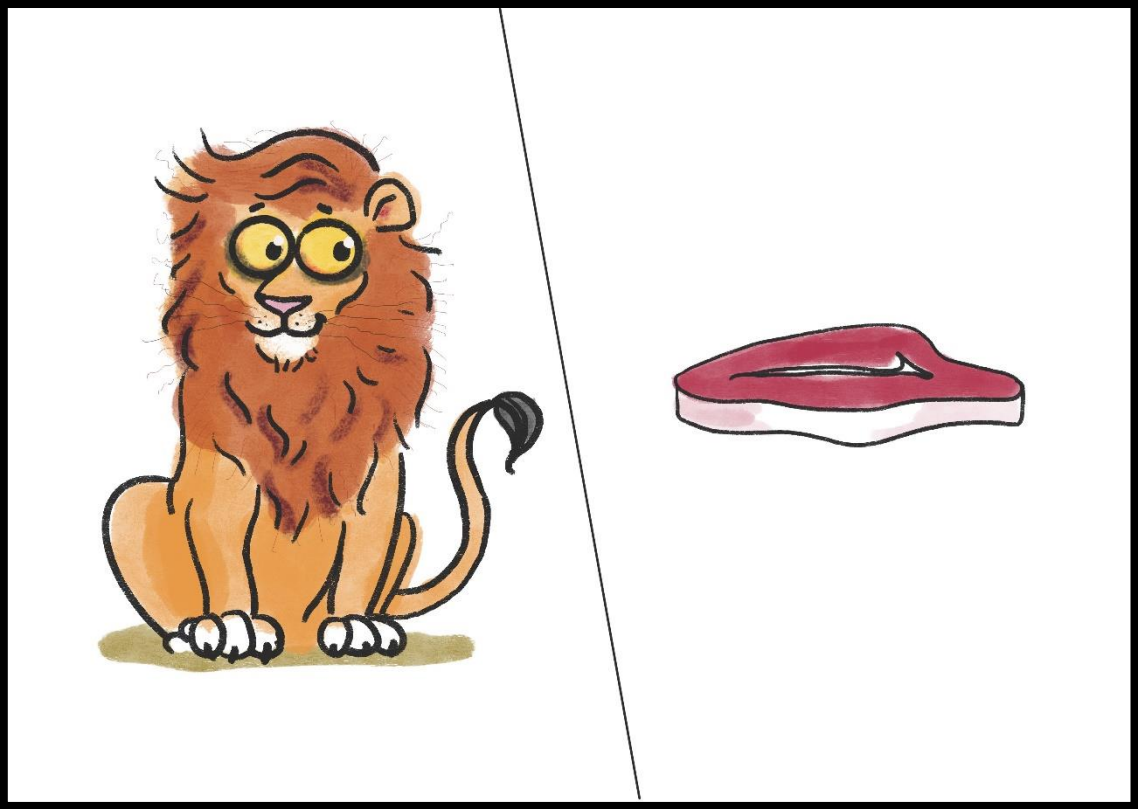
Indicazioni per i docenti: bendare o chiedere agli studenti di chiudere gli occhi e di toccare alcuni cibi reali che vengono portati a scuola. A turno gli studenti devono indovinare il nome del cibo

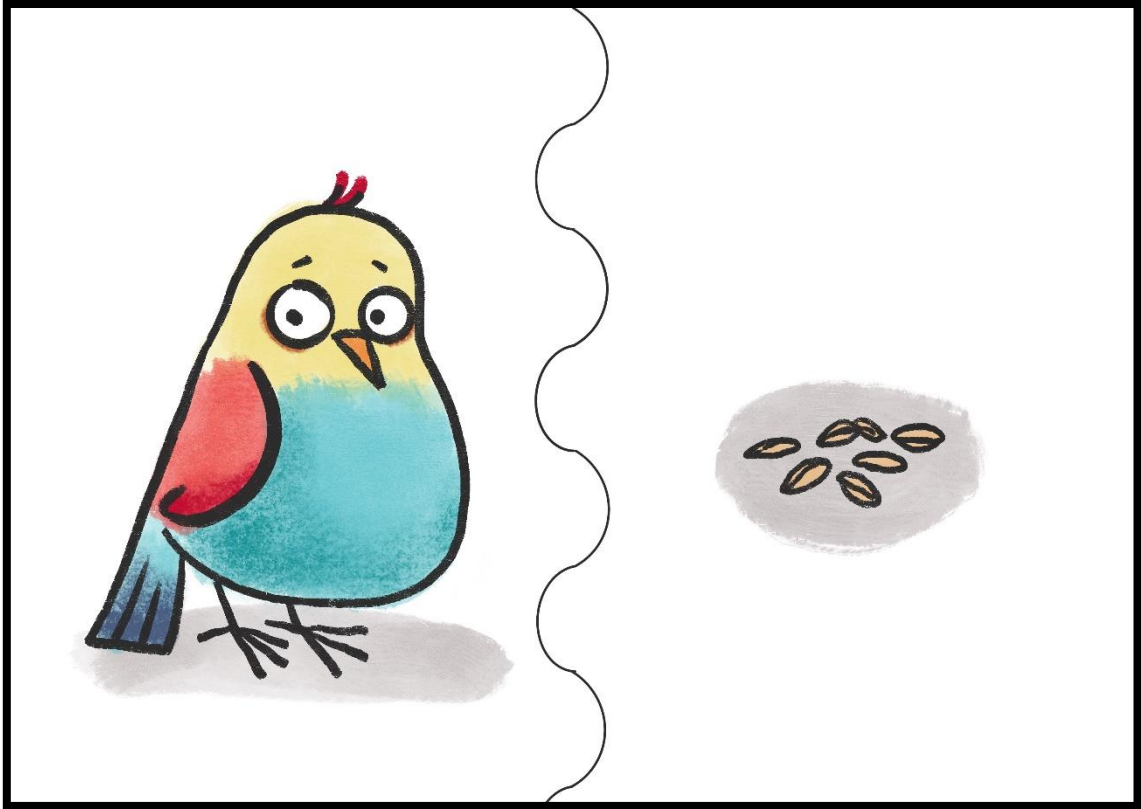
8. PUZZLE CIBI (A1-A2)

Indicazioni per i docenti: i bambini giocano come se fosse un memory, girando le tessere del puzzle. Devono ricordare dove sono posizionate le tessere corrispondenti, unirle in puzzle e prima di farlo devono ricordare il nome del cibo, possibilmente dell'animale e creare una frase di senso compiuto es. *il topo mangia il formaggio*. Per svolgere l'attività è importante come prerequisito che conoscano i nomi degli animali che vengono utilizzati nel puzzle. Rendere sempre l'attività linguistica, ricordare quindi che devono pronunciare i nomi degli animali, dei cibi e formulare, se possono, l'intera frase.



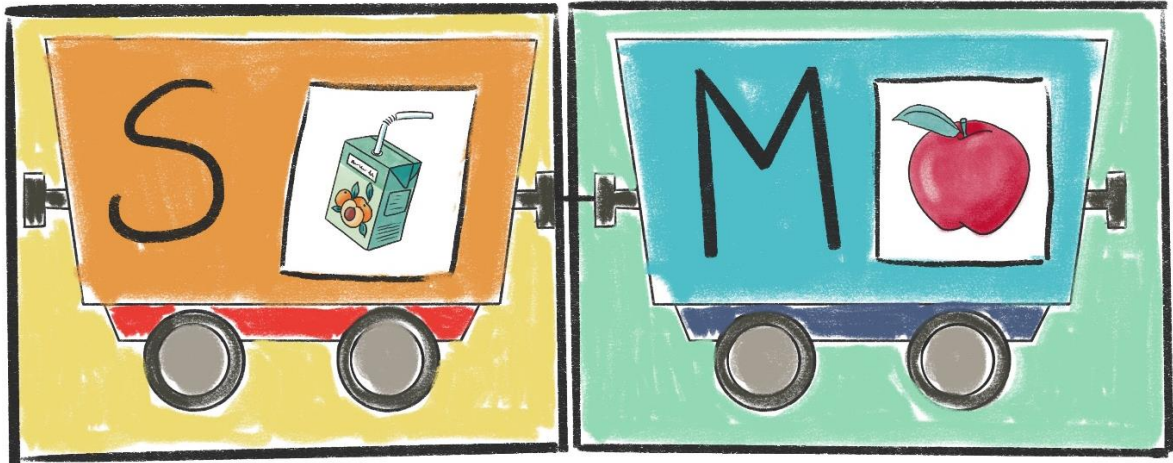


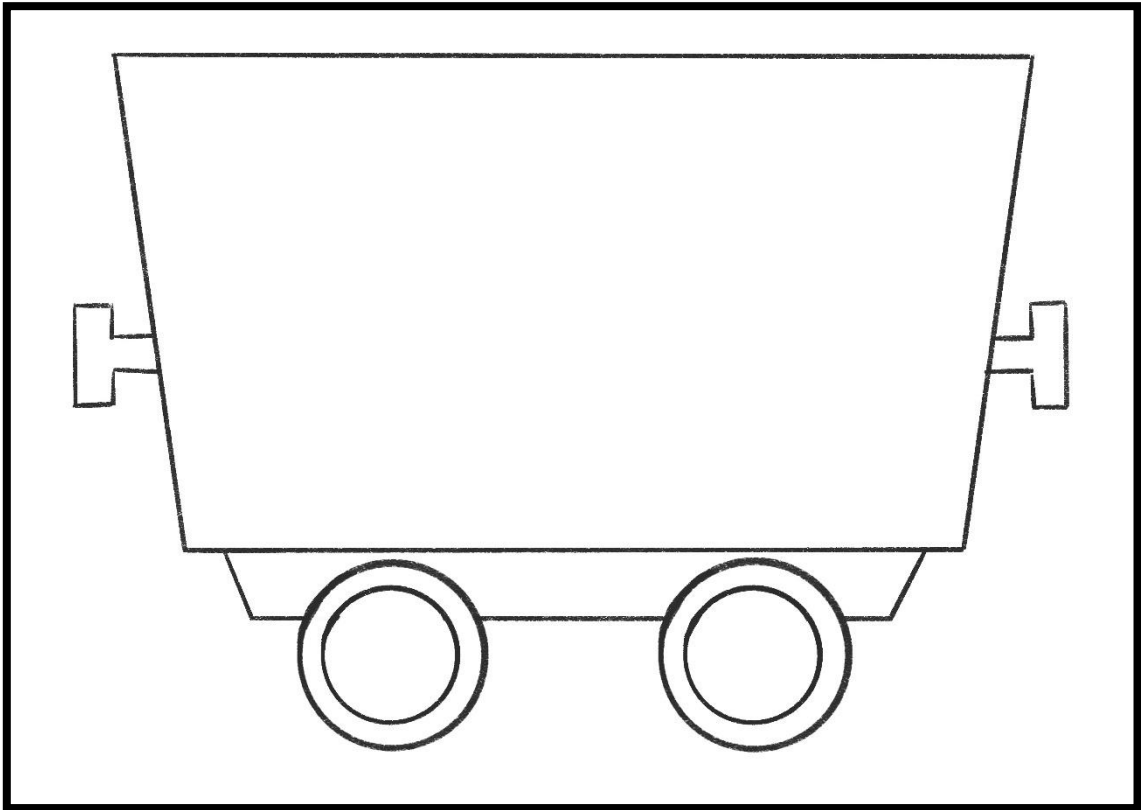
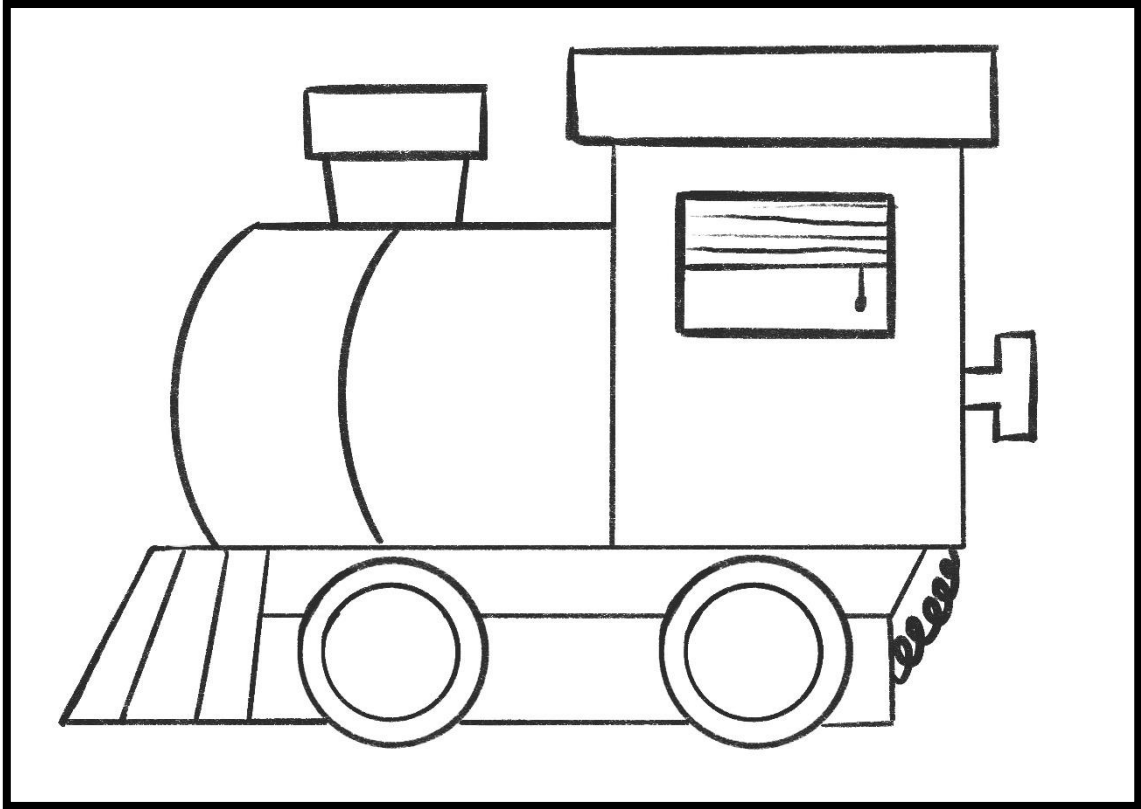




9. IL TRENO FONETICO (A2)

Indicazioni per i docenti: costruire un treno fonetico stampando in formato A3 i vagoni allegati e componendoli come nell'esempio qui sotto. In ogni vagone inserire una lettera. Utilizzare le flash cards dell'esercizio 1, chiedere ai bambini come si chiamano le parole, con quale suono iniziano e chiedere di abbinare le flash card ai segni presenti nei vagoni fonetici.

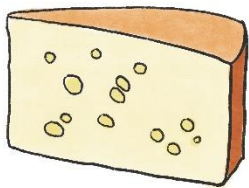
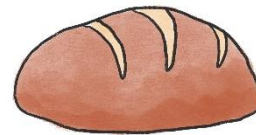
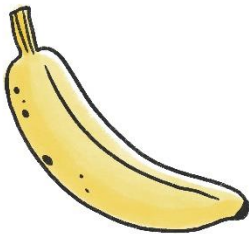
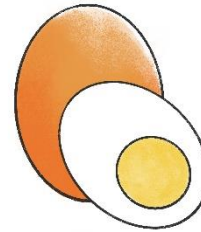
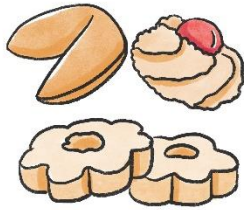
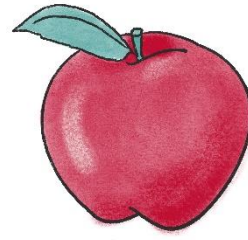
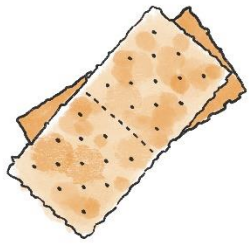




10. CHE COSA MANGI A COLAZIONE? (A2)

Indicazioni per i docenti: gioco tratto e riadattato da La lingua in gioco di Caon F., Rutka S., 2004, *La lingua in gioco*, Guerra edizioni, Perugia.

Fornire a ogni giocatore una scheda in formato A4 contenente vari cibi che si possono scegliere a colazione. Ogni giocatore sceglie 3 cibi che mangia a colazione. A turno ognuno deve indovinare cosa mangia a colazione il suo avversario. È possibile rispondere alle domande solo con sì/no o lasciare liberi gli studenti di fare più domande in modo da facilitare il gioco. Il docente può anche sfidare la classe scegliendo 3 cibi che mangia o beve a colazione e l'intera classe può indovinare.





Progetto co-finanziato dall'Unione Europea



Comune di Venezia



MINISTERO
DELL'INTERNO

FONDO ASILO, MIGRAZIONE E INTEGRAZIONE (FAMI) 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione/Migrazione legale – ON 2 – Integrazione- lett. h) Formazione civico linguistica – Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021

**PROG-2506 “VOCI: Vivere Oggi Cittadini in Italia.
Percorsi Sperimentali di apprendimento di italiano e di educazione civica”**

UNITÀ 5

VESTITI E STAGIONI



In partenariato con



Università Ca' Foscari

5 - UNITÀ DIDATTICA: VESTITI E STAGIONI

Attività plurilivello - dal PreA1 all'A1 del QCER

A cura di: Valeria Tonioli

Illustrazioni e grafica di Elena Sciancalepore

Revisione schede di Fabio Caon

Progetto finanziato con fondo FAMI

Scuola	Scuola dell'infanzia – dai 3 ai 5 anni	Livelli del QCER consigliati per ogni attività
Metodologia	Didattica ludica	
Campi di esperienza infanzia	La conoscenza del mondo I discorsi e le parole	
Aspetti linguistico comunicativi	Sapere i principali nomi di alcuni indumenti PreA1: pantaloni, maglietta, maglione, mutande, ciabatte, scarpe, cappello, gonna, giubbino, sciarpa Saper ripetere i principali dei nomi degli indumenti prima elencati Sapere i nomi di alcuni indumenti. Tutti quelli del PreA1 più: canottiera, vestito, sandali. Saper nominare caldo e freddo e decidere quale vestito indossare a seconda della temperatura Conoscere le due stagioni inverno e estate e saper dire quando fa freddo e quando fa caldo. Saper utilizzare le espressioni “c'è” e “ci sono”	PreA1 – A1 PreA1 A1 PreA1 A1 PreA1-A1
Aspetti lessicali	Conoscere i nomi dei principali indumenti e stagioni	PreA1 – A1
Aspetti fonetici	-	-
Aspetti interculturali e plurilingui	Saper riconoscere i nomi dei principali indumenti anche nelle proprie LI.	PreA1 – A1
Elementi di educazione civica	Saper valorizzare i patrimoni plurilingui presenti in classe, le diversità culturali e valorizzare la propria identità personale esprimendo gusti e preferenze.	PreA1 – A1

FASE DI MOTIVAZIONE

1. GUARDA L'IMMAGINE. CHE COSA C'È NELLA VALIGIA? QUALI PAROLE CONOSCI?
(PreA1-A1)



Indicazioni per i docenti: proposta di attività alternativa: guardate il video :

<https://youtu.be/ibzq65hnBHU>

CHE COSA C'È NELLA VALIGIA?

Chiedete ai bambini di ripetere le parole che sentono (PreA1) e di rispondere alle domande che si pongono nel video, fermate il video e chiedete loro di indovinare il nome delle parole che l'insegnante suggerisce nel video (A1).

FASE DI GLOBALITÀ

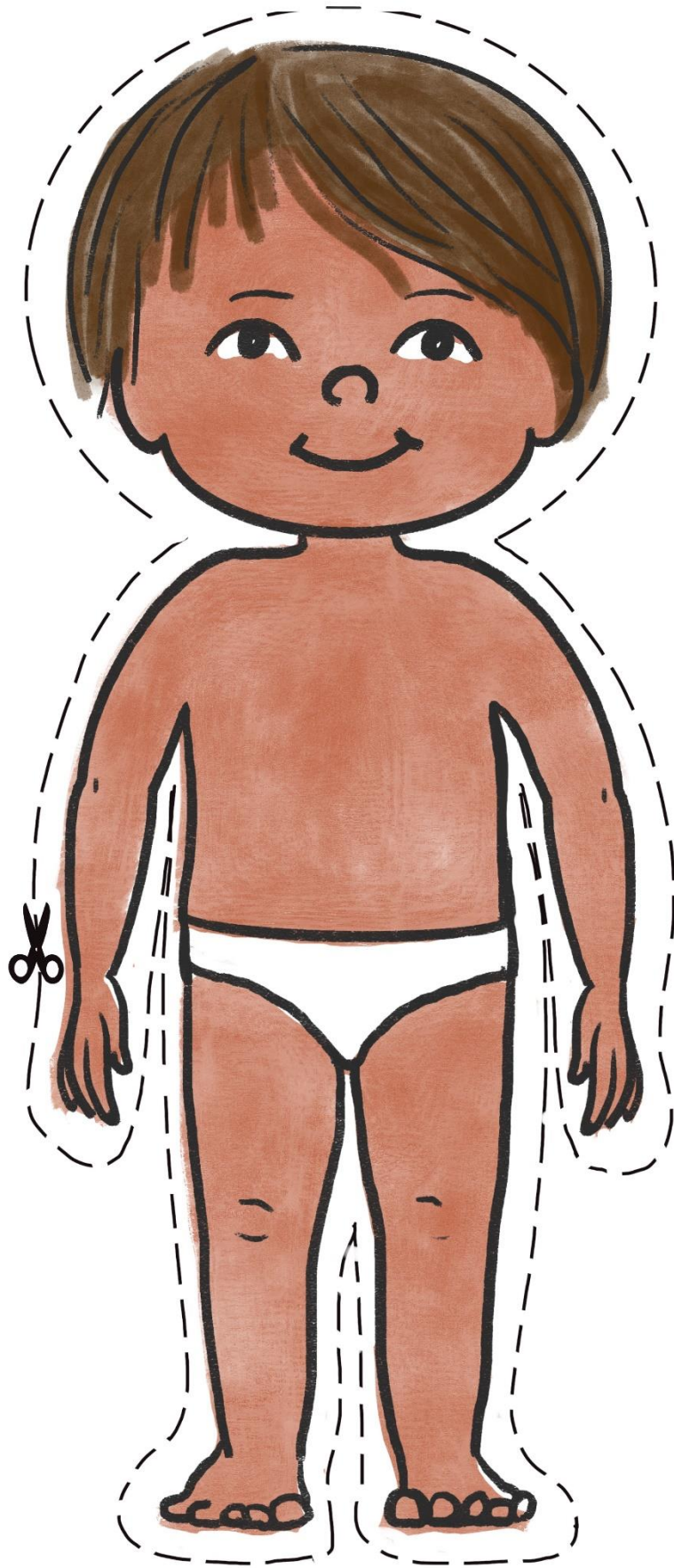
2. ASCOLTA LA MAESTRA. QUALI VESTITI USA PER VESTIRE IL BAMBINO? (PreA1-A1)

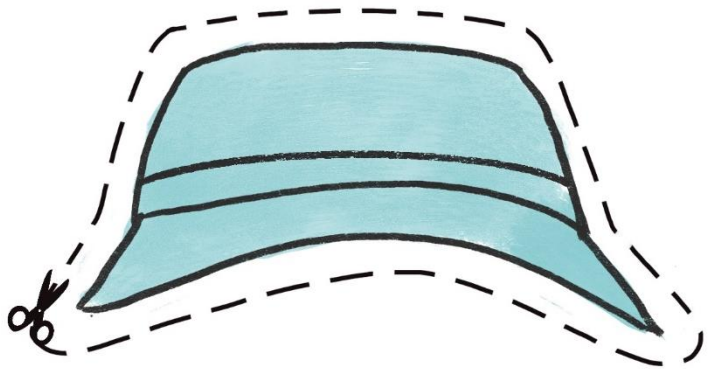
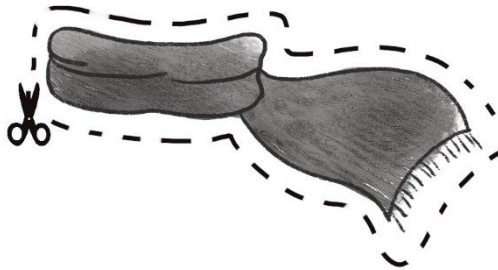
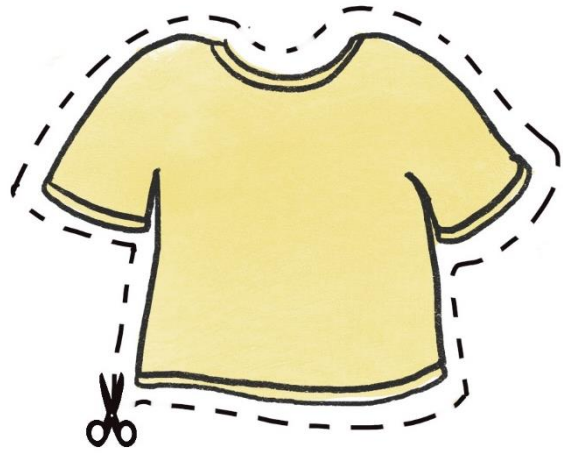
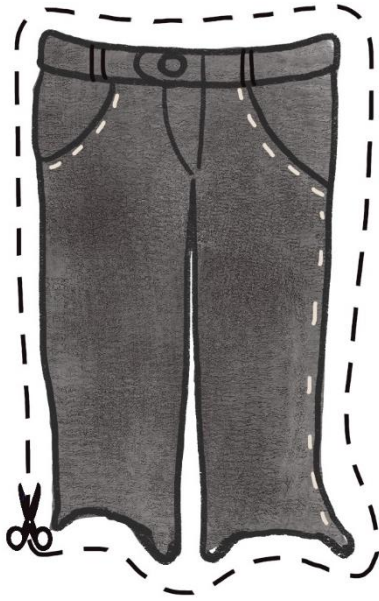
Indicazioni per i docenti: i docenti devono stampare la sagoma A3 del bambino che segue e i vestiti presenti nelle immagini delle pagine seguenti. Una volta stampati, sia l'immagine del bambino sia quella dei vestiti andranno ritagliati. Successivamente i docenti devono mostrare ai bambini un'immagine alla volta di un vestito, leggere la frase corrispondente (si veda le 7 fasi seguenti) e incollare il vestito sulla sagoma del bambino.

È necessario seguire questo ordine:

1. il bambino si mette le mutande
2. il bambino si mette i pantaloni
3. il bambino si mette la maglietta
4. il bambino si mette le scarpe
5. il bambino si mette il giubbino
6. il bambino si mette la sciarpa
7. il bambino si mette il cappello.

Mentre realizzano questa operazione i docenti esplicitano verbalmente le azioni che compiono, es. prendono le mutande e dicono *Adesso mettiamo le mutande al bambino* e contemporaneamente alzano le mutande e le incollano sulla sagoma in A3 del bambino con la collaborazione dei bambini. I bambini ascoltano i vestiti che la maestra incolla e ripetono i nomi e rispondono ad alcune domande guida. Ad es. l'insegnante può estrarre la maglietta e chiedere ai bambini *Adesso quale vestito metto al bambino?*





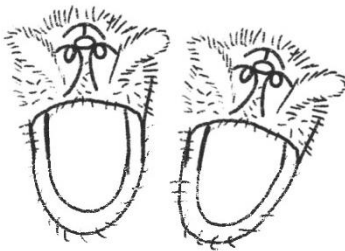
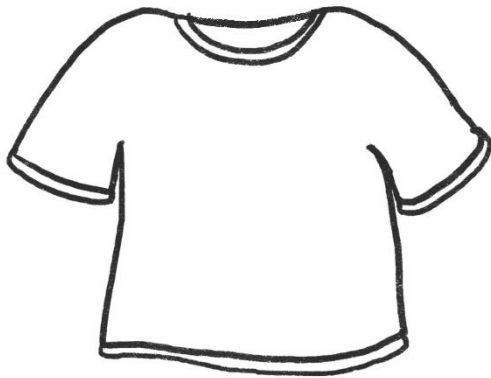
3. SEGNA I VESTITI CHE USA LA MAESTRA PER VESTIRE IL BAMBINO (PreA1-A1)

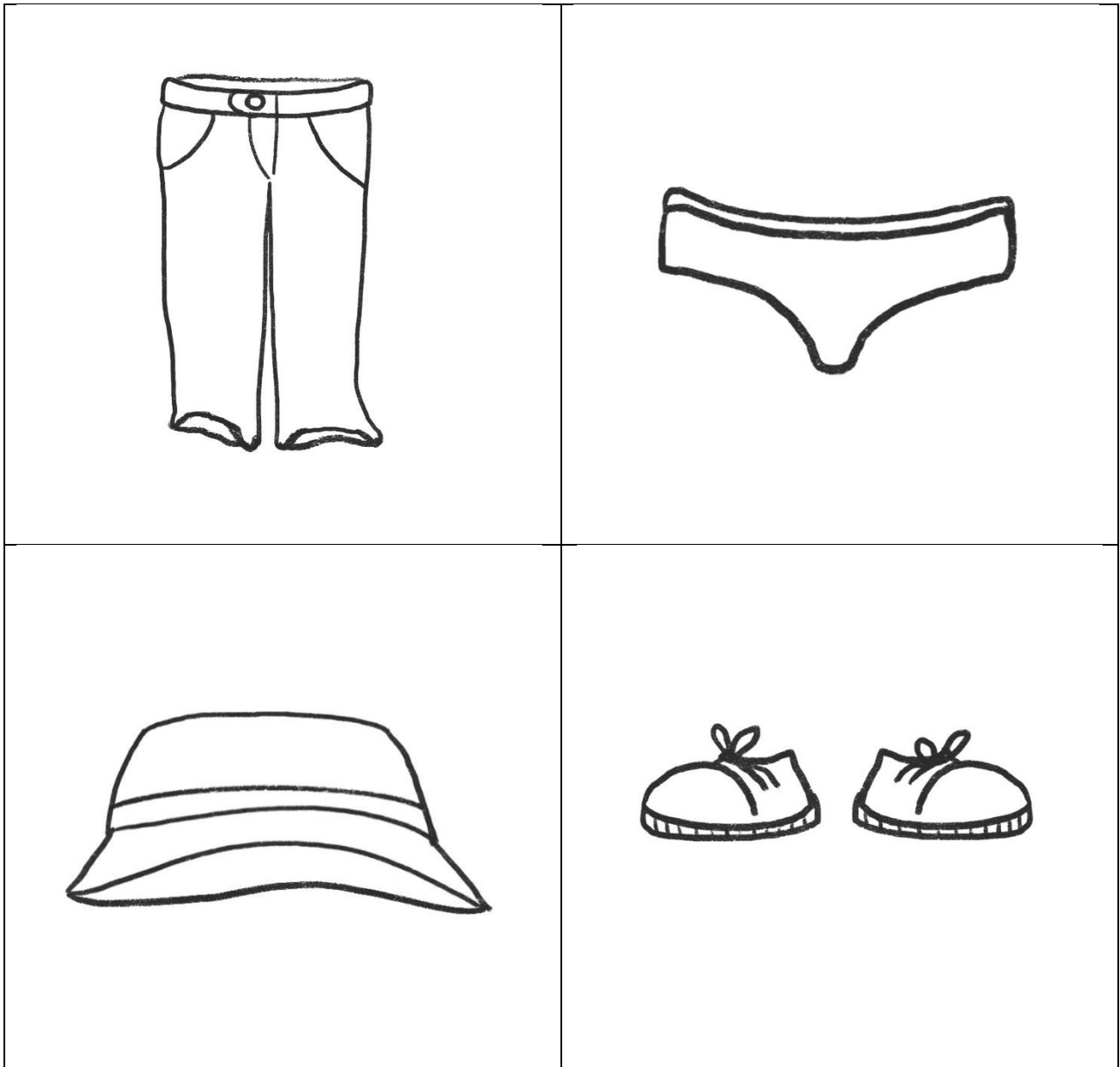
Indicazioni per i docenti: (Livello A1) stampare la scheda e fornirla ai bambini, una per bambino. I bambini guardano di nuovo come è vestita la sagoma del bambino utilizzato precedentemente nell'esercizio 2. I bambini poi devono segnare nella scheda con una X i vestiti che indossa la sagoma del bambino. In alternativa i bambini possono fare un cerchio attorno ai vestiti che indossa la sagoma del bambino.

Scheda da consegnare ad ogni bambino



Indicazioni per i docenti: (PreA1). Stampare le sagome dei disegni in bianco e nero e fornirle ai bambini. Ogni bambino colora il disegno che preferisce. In alternativa, ai bambini si possono fornire delle stoffe. Ogni bambino può ritagliare pezzetti di stoffa e usarli per ricoprire le sagome dei vestiti, grazie all'utilizzo di colla o altro materiale adesivo. Mentre i bambini lavorano, sottolineare e rinforzare l'input, ripetere i nomi dei vestiti e dei colori, chiedere a loro di ripeterli. Per esempio, *che cosa colori? Colori una maglietta gialla! Bene! Ripetiamo: maglietta gialla.*





4. IL BAMBINO HA CALDO O FREDDO? PERCHE? (A1) Mostrare di nuovo la sagoma in A3 del bambino vestito e chiedere se secondo loro il bambino ha caldo o ha freddo e perché. Guidarli nella risposta.

FASE DI ANALISI

5. METTI IN ORDINE I VESTITI CHE SI METTE IL BAMBINO PER ANDARE A SCUOLA (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: Fornire le immagini in disordine del bambino nelle diverse fasi in cui si veste. Le immagini sono presenti nella pagina seguente.

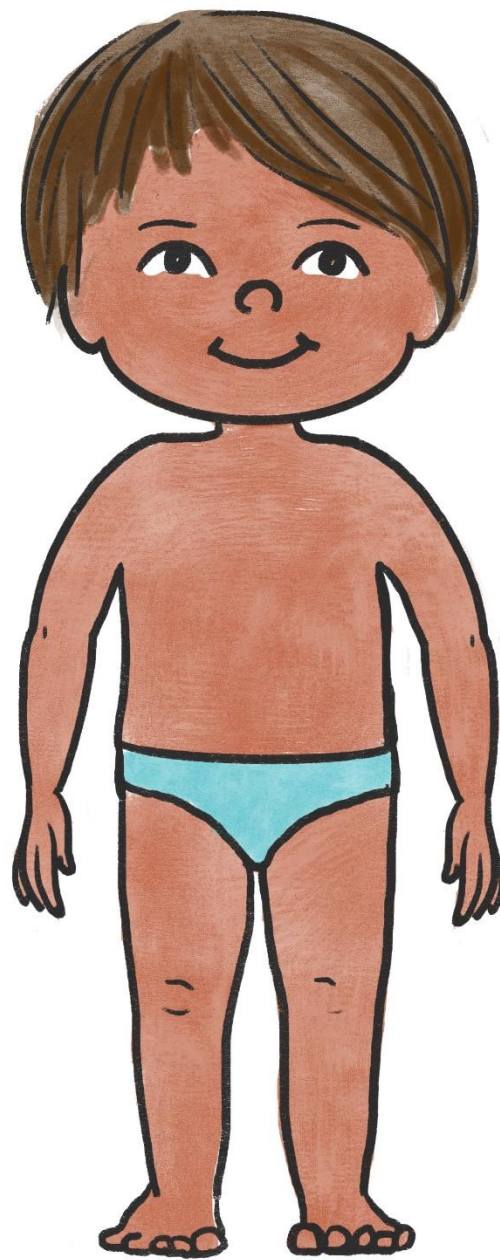
L'ordine giusto è questo:

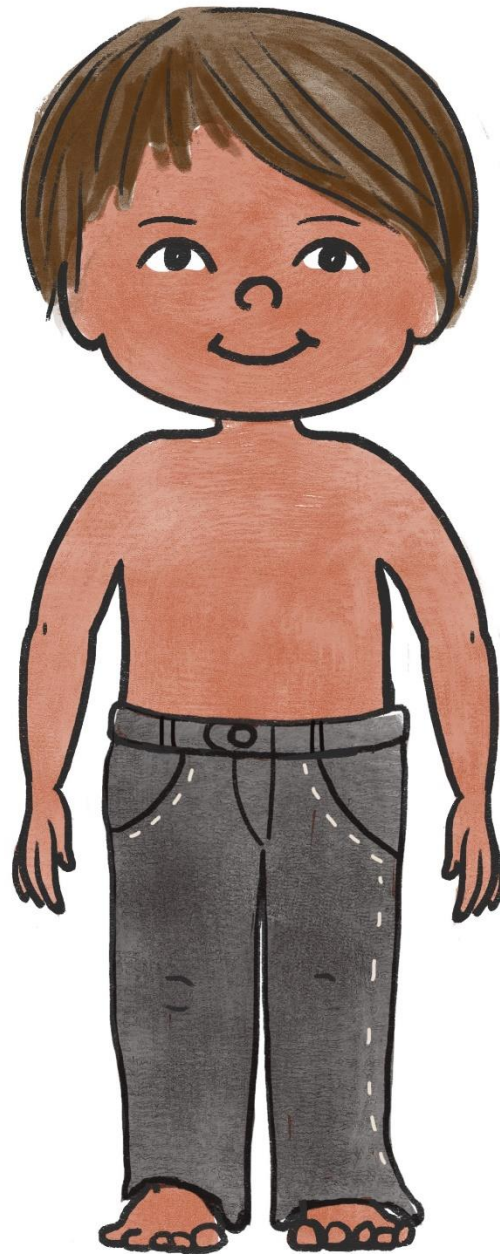
1. il bambino si mette le mutande,
2. il bambino si mette i pantaloni,
3. il bambino si mette la maglietta,
4. il bambino si mette le scarpe,
5. il bambino si mette il giubbotto
6. il bambino si mette la sciarpa,
7. il bambino si mette il cappello.

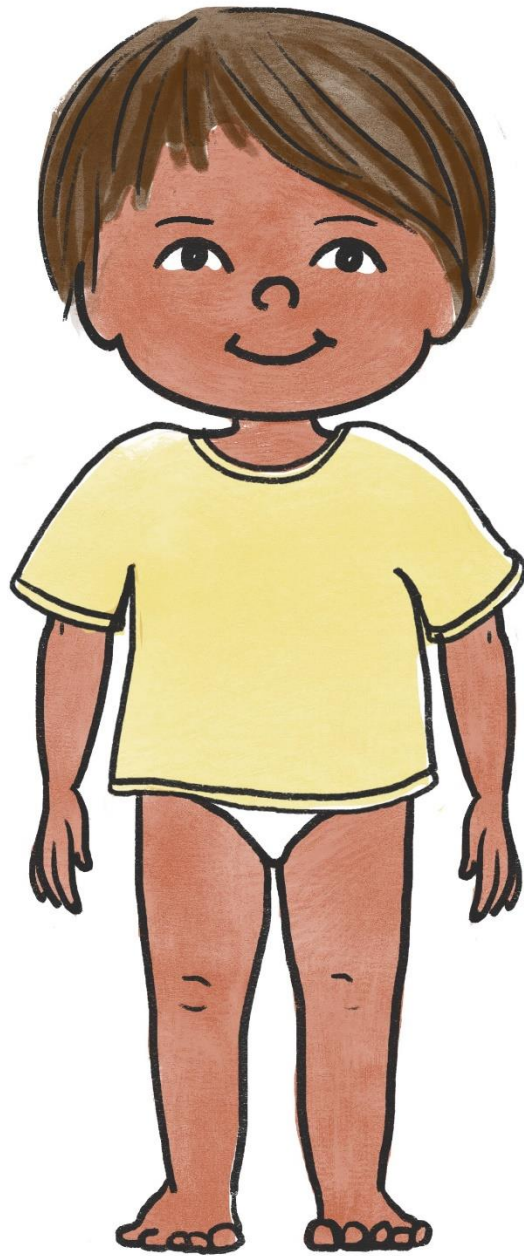
Fornire le immagini corrispondenti in disordine.

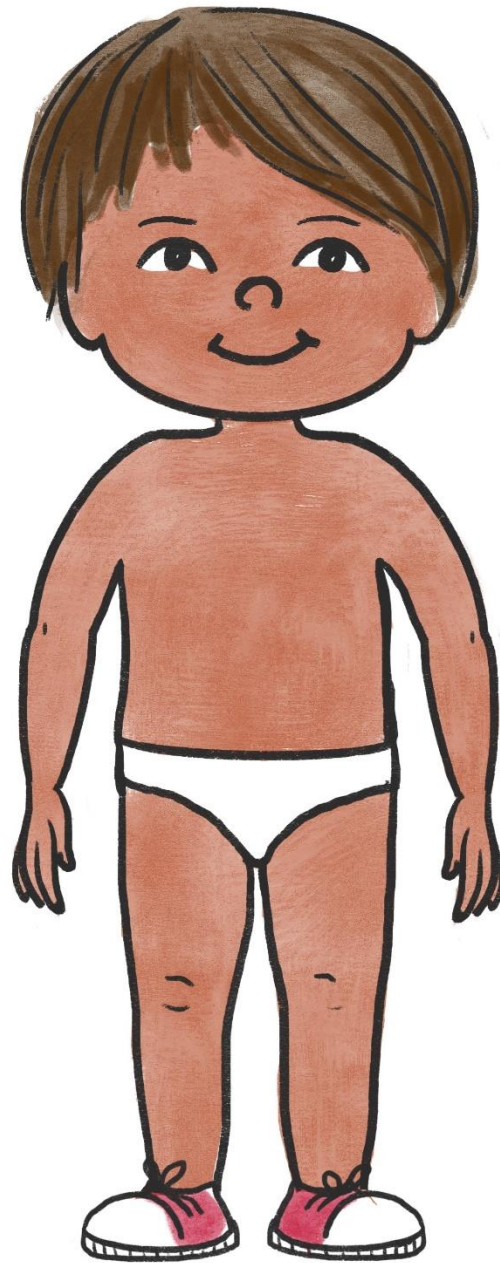
Chiedere ai bambini di mettere in ordine le sequenze. Per i bambini PerA1, aiutarli mentre si riordinano le diverse immagini e chiedere di ripetere alcune parole chiave, per i bambini A1 chiedere di produrre o di ripetere, a seconda del livello, brevi frasi ad es. // *bambino si mette i pantaloni, Che cosa si mette il bambino dopo?*

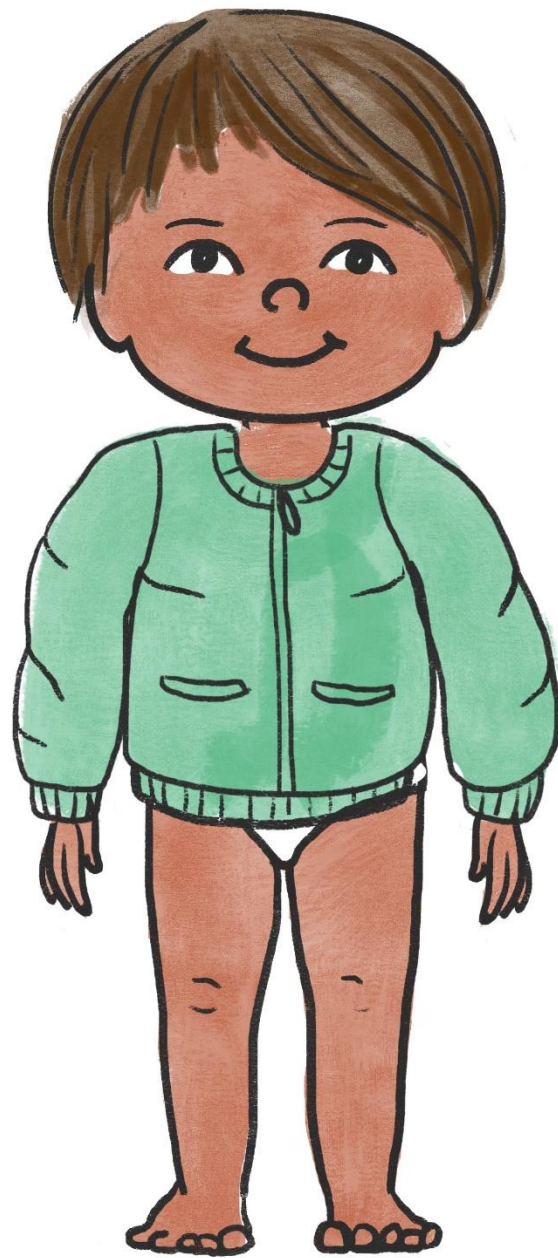




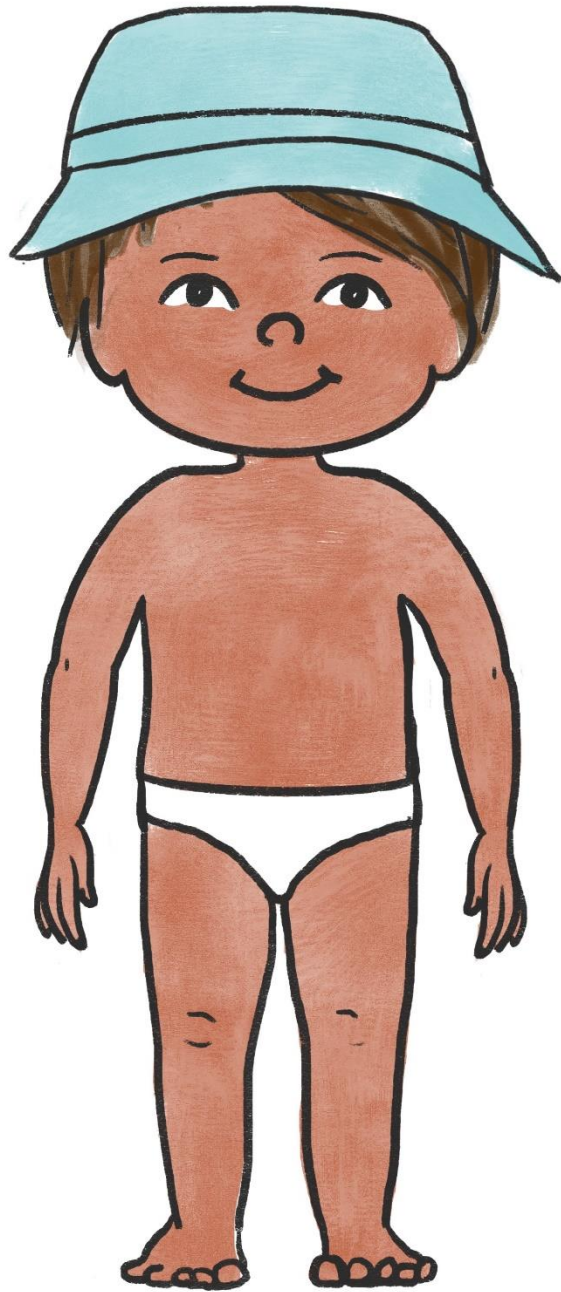










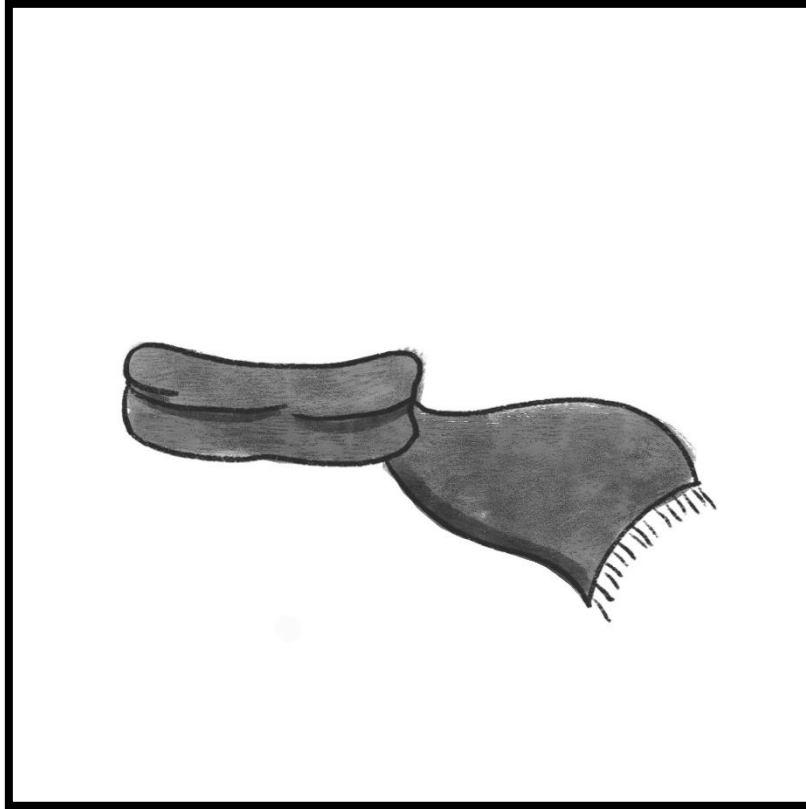


FASE DI SINTESI

6. QUALI VESTITI METTO QUANDO FA CALDO? QUALI VESTITI METTO QUANDO FA FREDDO? (A1)

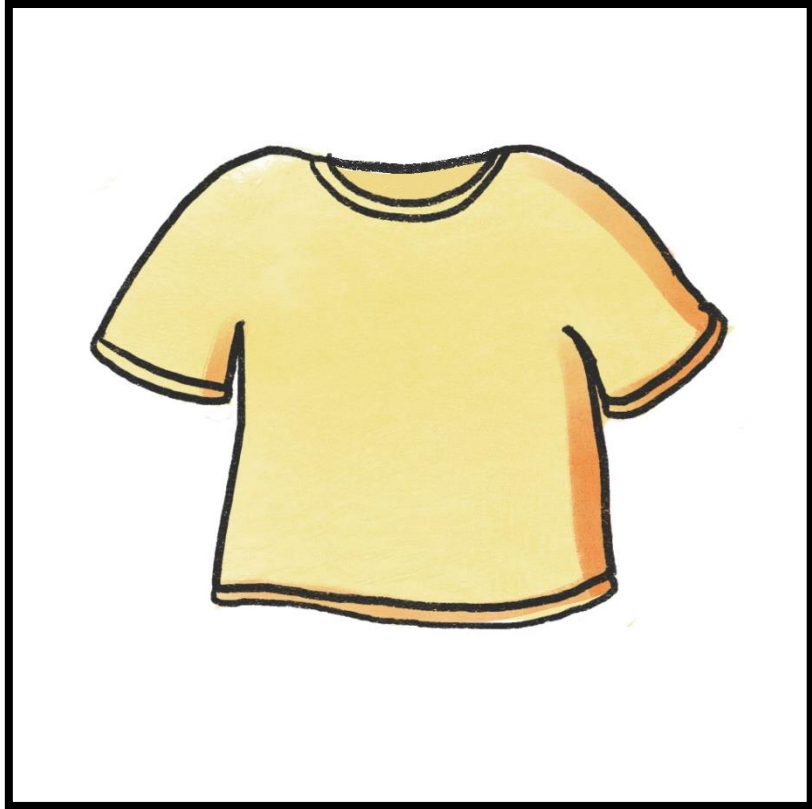
Indicazioni per i docenti: prendere le flash card dei vestiti e mostrarle ai bambini. Chiedere ai bambini quali vestiti si mettono quando fa freddo e quali quando fa caldo. Si può mostrare un vestito alla volta e fare domande singole, ad esempio, *metto il cappello quando fa caldo?*













7. L'ARMADIO DELLE STAGIONI (PreA1-A1)

Indicazioni per i docenti: Stampare la scheda armadio delle stagioni in A3 o in alternativa disegnare un grande armadio in un cartellone. Chiedere ai bambini di colorare i disegni dei vestiti e poi di incollarli nel foglio A3. I vestiti si possono colorare a coppie o individualmente. Da una parte i bambini devono incollare i vestiti che si usano in estate, quando fa caldo e dall'altra i vestiti che si usano in inverno quando fa freddo. I bambini PreA1 ripetono le parole o nominano le parole conosciute, i bambini A1 formulano brevi frasi e spiegano cosa stanno facendo, ad esempio incollano la sciarpa con i vestiti che si mettono quando fa freddo. L'attività varia a seconda del livello linguistico degli alunni.

Ai vestiti presenti di seguito, è possibile aggiungere altri vestiti disegnati e colorati dai bambini o ritagliati da giornali o libri per bambini.

I vestiti presenti in questa unità sono vestiti base impiegati come esempi. Ogni docente può modificare le attività portando a scuola i vestiti che più ritiene necessari o frequenti nella propria sezione.

