

# Descrivere e narrare

Iniziamo con l'attività sul lessico. Procediamo con la produzione di frasi per “raccontare” immagini, prima oralmente, poi per scritto. Concludiamo con la produzione di testi.

di **Alan Pona** 20 marzo 2022



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Descrivere immagini, prima oralmente e poi per scritto.
- Costruire una narrazione, prima oralmente e poi per scritto.
- Riuscire a costruire semplici e brevi testi orali e scritti coesi e coerenti.



## ATTIVITÀ

1. [Il pesce rosso \(Livello A1\)](#).
2. [La statua \(Livello A2\)](#).



## SCHEDE E GIOCHI INTERATTIVI | DAD – DDI

- [SCHEDA Che cosa vuol dire? / 1](#)
- [SCHEDA Immagini e frasi / 1](#)
- [GIOCO INTERATTIVO Caccia alle parole della storia](#)
- [SCHEDA Caccia alle parole della storia](#)
- [GIOCO INTERATTIVO Il pesce rosso](#)
- [CHEDA Che cosa vuol dire? / 2](#)
- [SCHEDA Descrivi l'immagine](#)
- [SCHEDA Immagini e frasi / 2](#)
- [GIOCO INTERATTIVO La statua](#)

## ATTIVITÀ 1

### Il pesce rosso (Livello A1)

#### Introduzione

Proponiamo un'attività iniziale di abbinamento per esplorare le parole-chiave dell'unità: chiediamo di collegare con una freccia le immagini alle parole ed espressioni corrispondenti nella **SCHEDA Che cosa vuol dire? / 1**.

#### Lavoro sull'input

Proponiamo di descrivere un'immagine, prima oralmente poi per scritto, per esempio possiamo utilizzare i disegni della **SCHEDA Immagini e frasi /1** suggerendo di descrivere come è il signore, che cosa indossa e che cosa fa.

Nell'attività successiva presentiamo con la **SCHEDA Immagini e frasi / 1** una storia per immagini e chiediamo di scrivere una frase per ciascuna delle immagini presentate. Concludiamo invitando le bambine e i bambini a raccontare la storia oralmente.

#### Conclusione

Proponiamo alla LIM il **GIOCO INTERATTIVO Caccia alle parole della storia** per risolverlo tutti insieme (oppure la **SCHEDA Caccia alle parole della storia**).

**GIOCO INTERATTIVO | Caccia alle  
parole della storia**

Infine, giochiamo al **GIOCO INTERATTIVO Il pesce rosso** per consolidare il lessico acquisito.

**GIOCO INTERATTIVO | Il pesce rosso**

## ATTIVITÀ 2

# La statua

## (Livello A2)

### Introduzione

Proponiamo un'attività iniziale di abbinamento per esplorare le parole-chiave dell'unità: chiediamo di collegare con una freccia le immagini alle parole e alle espressioni corrispondenti utilizzando la **SCHEDA Che cosa vuol dire? / 2**.

### Lavoro sull'input

Proponiamo ora di descrivere un'immagine, prima oralmente poi per scritto con la **SCHEDA Descrivi l'immagine**.

Nell'attività successiva presentiamo con la **SCHEDA Immagini e frasi / 2** una storia per immagini e chiediamo di scrivere una frase per ciascuna delle immagini presentate. Concludiamo invitando a raccontare la storia oralmente e poi per scritto.

### Conclusione

Proponiamo il **GIOCO INTERATTIVO La statua** alla LIM per consolidare il lessico acquisito.

**GIOCO INTERATTIVO | La statua**