

# L'Unità di Lavoro e Apprendimento



**Sandra Martini e Alan Pona,**  
Docenti e formatori

**L**a scelta di introdurre l'Unità di Lavoro/Apprendimento (UdLA) come primo strumento della nostra cassetta degli attrezzi è data dal fatto che si tratta di un modello operativo che costituisce la base comune di tutte le metodologie, strategie e tecniche che incontrerete in questo percorso.

L'UdLA si ispira ai modelli operativi proposti dall'Università per Stranieri di Siena e Ca' Foscari di Venezia, con una selezione di quegli elementi che si sono rivelati utili, nella nostra esperienza, per fare didattica nelle classi plurali.

## CHE COSA SONO LE UDLA?

Le UdLA sono segmenti di percorsi organizzati in attività didattiche che mettono bambine e bambini al centro di una progettazione a ritroso (*backward design*), che parte dalle conoscenze e abilità da sviluppare e dalle competenze da promuovere per costruire percorsi di apprendimento attivo.

Ogni UdLA, della durata di circa due ore, è autoconclusiva e autonoma e costituisce una tappa di un percorso più ampio.

Si tratta di un modello facile da comprendere e gestire sia in fase di progettazione che di didattica e ha una struttura composta sempre da tre fasi:

1. Introduzione
2. Lavoro sull'input
3. Conclusione

## 1. INTRODUZIONE

All'inizio di ogni incontro/lezione ci sono vari aspetti che occorre tener presenti.

Per prima cosa è importante agganciare l'attenzione della classe, perché questo stimola la motivazione e crea le condizioni giuste per la partecipazione di ogni bambina e bambino e un clima di classe favorevole alla relazione e agli apprendimenti.

Qui di seguito presentiamo delle tecniche didattiche che permettono, al contempo, di catturare l'attenzione e motivare, recuperare le preconcoscenze e attivare la "gram-



matica dell'anticipazione" (*expectancy grammar*) coinvolgendo il gruppo classe nella formulazione di ipotesi su quello che seguirà e sui contenuti da sviluppare.

Tenendo presente che si tratta di una fase solo di avvicinamento ai contenuti su cui vogliamo lavorare, selezioniamo dei nodi essenziali da usare come stimolo attraverso testi-video e immagini, *brainstorming* con diagramma a ragno, abbinamenti parola-immagine, attività con parole-chiave, uso di oggetti autentici (*realia*).

Nella **SCHEDA Introduzione | Il lavoro dello storico** proponiamo un esempio relativo a un argomento di Storia.

L'attività di introduzione può ritenersi conclusa quando si è creato un buon clima di classe, la motivazione è alta e sono emersi tutti quegli elementi che rendono la classe pronta a ricevere e analizzare l'input, cioè il materiale didattico strutturato, pensato in fase di progettazione,

**Iniziamo il nostro percorso con la presentazione di uno strumento che può risultare efficace nel lavoro di programmazione e di didattica nella classe plurale**

## SCHEDA

### INTRODUZIONE | IL LAVORO DELLO STORICO

- Mostriamo alla LIM due dettagli di immagini che appartengono alla civiltà micenea in modo da stimolare l'osservazione attenta di tutta la classe.
- Descriviamo nel dettaglio ogni immagine, facendo ipotesi sul materiale usato, sul luogo dove si trova, sullo scopo di questo oggetto o costruzione e sulla civiltà a cui potrebbero appartenere. Chiediamo per esempio: "Che cosa rappresenta? Di quale materiale è fatto? Qual è lo scopo di questa costruzione? Quali e quante informazioni aggiuntive possiamo trarre da questa immagine?" e annotiamo tutte le risposte che emergono.
- Stimoliamo il confronto con strutture simili incontrate in altre civiltà, come i leoni sulla porta di Ishtar dei Babilonesi oppure alle immagini trovate in rete.
- Infine, mostriamo le immagini complete per contestualizzare la costruzione e l'oggetto e confrontiamo con le ipotesi iniziali cercando di arricchire con informazioni sulle città-stato micenee e sul fatto che erano spesso in lotta fra loro.



Porta dei leoni, Acropoli di Micene



Vaso con carro

## SCHEDA

### LAVORO SULL'INPUT | I MICENEI

- In coppia completate il testo con le parole riportate di seguito.

Megaron • fiumi • Micene • palazzo • mura • guerrieri • cupola  
città-stato • Mediterraneo • argilla • oro • armatura • grano

La Grecia si affaccia sul Mar .....  
È una regione montuosa, con .....brevi e poveri d'acqua.  
Gli Achei si stabilirono in Grecia e iniziarono a coltivare viti, olivi, fichi e .....  
C'erano tante ..... governate da un re. La più importante si chiamava ..... Le città micenee erano cinte da ..... possenti; gli edifici importanti erano situati sulla acropoli dove c'era anche il ..... del re. Il re veniva scelto tra i ..... più valorosi. Il re faceva le riunioni e conduceva gli affari nel cuore del palazzo, chiamato ".....".  
I primi re micenei venivano sepolti in fosse profonde e, più tardi, in tombe a ..... , insieme con armi, gioielli e sul viso una maschera d'.....  
I soldati micenei indossavano una ..... di bronzo. Gli scribi/funzionari annotavano le merci su tavolette di .....

- Ora guarda il video e verifica se le ipotesi erano corrette.

RICAVARE INFORMAZIONI DA FONTI DI DIVERSA NATURA

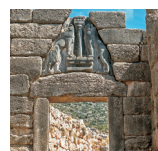


I Micenei

## SCHEDA

### CONCLUSIONE | COSTRUIAMO UN CARTELLONE

- Organizziamo la classe in gruppi cooperativi, consegniamo a ogni gruppo una immagine e chiediamo di rielaborare e organizzare le informazioni ricavate dalle varie fonti su un foglio A3.
- Con i lavori dei vari gruppi possiamo realizzare un cartellone da appendere alle pareti della classe e su cui aggiungere informazioni nelle lezioni successive.
- Ruoli per ogni gruppo:
  - editore, progetta lo schema e controlla lo svolgimento delle attività;
  - grafico, realizza la struttura dello schema e disegna;
  - scrittore, completa lo schema con frasi e parole-chiave;
  - facilitatore, spiega le parole difficili con disegni o traduzioni.



per sviluppare conoscenze, abilità e competenze specifiche su singoli contenuti disciplinari o interdisciplinari.

## 2. LAVORO SULL'INPUT

Si tratta della fase centrale, il cuore dell'UdLA, in cui facilitiamo lo sviluppo degli obiettivi pensati nella nostra progettazione a ritroso e lavoriamo su stimoli comprendendoli a fondo e focalizzando l'attenzione delle alunne e degli alunni su obiettivi specifici.

Nella **SCHEDA Input | Micenei** proponiamo un esempio con un testo da completare sui Micenei.

Per questa fase non indichiamo delle specifiche tecniche didattiche da seguire, perché ce ne sono molte e varie, ma ricordiamo che non si può dare per scontata la comprensione dei testi di qualsiasi natura essi siano (letti, ascoltati, osservati...), specialmente in una classe eterogenea e plurale. Inoltre, come ricordato dalle *Indicazioni Nazionali*, si lavora

sempre sulla lingua, anche in contesti disciplinari: il lavoro sulla lingua e sui testi delle discipline è la base per lo sviluppo delle competenze.

## 3. CONCLUSIONE

Poiché ogni UdLA corrisponde a un solo incontro/lezione, occorre progettare bene la fase finale della conclusione senza lasciare che la fase centrale del lavoro sull'input sottragga spazio, tempo ed energie a questo momento importante.

Le attività della terza fase servono a tirare le fila, consolidare e monitorare gli apprendimenti e a creare i presupposti per il lavoro successivo. Possono essere attività ludiche (anche digitali e interattive come il cruciverba e il crucipuzzle), compiti di realtà, costruzione di cartelloni o manufatti o momenti di autovalutazione e *feedback*.

Nella **SCHEDA Conclusione | Costruiamo un cartellone** proponiamo un'attività conclusiva adeguata al lavoro svolto nelle prime due fasi.

Le tre schede esemplificative delle fasi proposte qui separatamente costituiscono, se ricomposte, un'intera UdLA.

Per ulteriori esempi di UdLA, consigliamo le seguenti unità:



**UdLA**

*Tempi e modi dei verbi*



**UdLA**

*Studiare in italiano L2*

[www.giuntiscuola.it](http://www.giuntiscuola.it)

### Consigli ulteriori

Nelle classi plurali consigliamo di organizzare il materiale linguistico in modo progressivo e graduale, partendo da attività centrate sulle parole, proseguendo con stimoli costituiti da frasi, per arrivare poi a testi più complessi.

**Sperimenta le proposte e condividi con noi la tua esperienza. Scrivi a: [vitascol@giunti.it](mailto:vitascol@giunti.it)**

## INTRODUZIONE | IL LAVORO DELLO STORICO

- Mostriamo alla LIM due dettagli di immagini che appartengono alla civiltà micenea in modo da stimolare l'osservazione attenta di tutta la classe.
- Descriviamo nel dettaglio ogni immagine, facendo ipotesi sul materiale usato, sul luogo dove si trova, sullo scopo di questo oggetto o costruzione e sulla civiltà a cui potrebbero appartenere. Chiediamo per esempio: "Che cosa rappresenta? Di quale materiale è fatto? Qual è lo scopo di questa costruzione? Quali e quante informazioni aggiuntive possiamo trarre da questa immagine?" e annotiamo tutte le risposte che emergono.
- Stimoliamo il confronto con strutture simili incontrate in altre civiltà, come i leoni sulla porta di Ishtar dei Babilonesi oppure alle immagini trovate in rete.
- Infine, mostriamo le immagini complete per contestualizzare la costruzione e l'oggetto e confrontiamo con le ipotesi iniziali cercando di arricchire con informazioni sulle città-stato micenee e sul fatto che erano spesso in lotta fra loro.



*Porta dei leoni, Acropoli di Micene*



*Vaso con carro*



## LAVORO SULL'INPUT | I MICENEI

- In coppia completate il testo con le parole riportate di seguito.

Megaron ▪ fiumi ▪ Micene ▪ palazzo ▪ mura ▪ guerrieri ▪ cupola  
città-stato ▪ Mediterraneo ▪ argilla ▪ oro ▪ armatura ▪ grano

La Grecia si affaccia sul Mar .....

È una regione montuosa, con ..... brevi e poveri d'acqua.

Gli Achei si stabilirono in Grecia e iniziarono a coltivare viti, olivi, fichi e .....

C'erano tante ..... governate da un re. La più importante si chiamava ..... Le città micenee erano cinte da ..... possenti; gli edifici importanti erano situati sulla acropoli dove c'era anche il ..... del re. Il re veniva scelto tra i ..... più valorosi. Il re faceva le riunioni e conduceva gli affari nel cuore del palazzo, chiamato ".....".

I primi re micenei venivano sepolti in fosse profonde e, più tardi, in tombe a ....., insieme con armi, gioielli e sul viso una maschera d'.....

I soldati micenei indossavano una ..... di bronzo.

Gli scribi/funzionari annotavano le merci su tavolette di .....

- Ora guarda il video e verifica se le ipotesi erano corrette.



I Micenei

RICAVARE INFORMAZIONI DA FONTI DI DIVERSA NATURA



**CONCLUSIONE | COSTRUIAMO UN CARTELLONE**

- Organizziamo la classe in gruppi cooperativi, consegniamo a ogni gruppo una immagine e chiediamo di rielaborare e organizzare le informazioni ricavate dalle varie fonti su un foglio A3.
- Con i lavori dei vari gruppi possiamo realizzare un cartellone da appendere alle pareti della classe e su cui aggiungere informazioni nelle lezioni successive.
- Ruoli per ogni gruppo:
  - editore, progetta lo schema e controlla lo svolgimento delle attività;
  - grafico, realizza la struttura dello schema e disegna;
  - scrittore, completa lo schema con frasi e parole-chiave;
  - facilitatore, spiega le parole difficili con disegni o traduzioni.



# La mia classe

Scopriamo il lessico relativo agli oggetti scolastici, produciamo delle frasi per indicare dove si trovano, poi lavoriamo sulla comprensione e produzione di testi. Concludiamo con dei giochi linguistici.

## OBIETTIVI

- Comprendere e ripetere parole relative a oggetti dell'ambiente della classe.
- Comprendere e indicare la posizione di oggetti nell'aula.
- Leggere e scrivere semplici descrizioni della classe.

**TEMPO:** 4 ore per ciascuna UdLA

io+

## Didattica digitale integrata/Materiali extra

- Schede "Le parole della scuola" "Che cosa c'è sopra il banco?"
- Gioco interattivo "Gli oggetti della classe"
- Gioco interattivo "Il cruciverba degli oggetti di scuola"

Lezione digitale  
e tutte le schede



**TAG:** lessico  
▪ testo ▪ gioco  
linguistico

## LIVELLO A1

### GLI OGGETTI SCOLASTICI

#### Introduzione

Proponiamo un'attività di abbinamento di immagini e nomi degli oggetti. Disponiamo le **FLASHCARD Gli oggetti della scuola** (o gli oggetti citati) su un piano e, una volta nominato il nome di un oggetto, chiediamo di toccarlo.

#### SCHEDA

##### CACCIA ALLE PAROLE DELLA SCUOLA

• TROVA LE PAROLE IN ORIZZONTALE (→) O IN VERTICALE (↓).

MATITA, ASTUCCIO, GOMMA, LIBRO, QUADERNO, PENNE, TEMPERINO, COLLA, FORBICI, PENNARELLI

Q	Q	U	A	D	E	R	N	O	N	B	E	B	C
G	O	M	M	A	L	C	T	M	N	A	E	N	O
M	A	T	I	T	A	I	R	P	P	N	U	O	L
I	U	B	N	M	R	R	C	G	O	C	A	R	L
A	T	I	A	A	R	A	A	R	P	O	T	I	A
P	E	N	N	E	A	S	S	I	E	I	A	L	N
M	I	L	N	L	O	O	T	O	N	E	M	D	C
A	R	N	R	N	P	O	U	M	N	R	O	D	B
L	E	L	N	D	A	A	C	R	A	N	N	D	B
P	L	I	B	R	O	C	C	N	R	R	L	M	U
F	O	R	B	I	C	I	A	E	O	T	O	M	
R	E	A	L	E	R	O	O	A	L	O	A	N	N
O	O	L	N	A	I	E	M	P	L	R	I	N	O
O	E	M	T	E	M	P	E	R	I	N	O	S	

CONSOLIDARE IL LESSICO.

#### Lavoro sull'input

Distribuiamo una copia delle flashcard (oppure la Scheda "Le parole della scuola") da ritagliare e incollare sul quaderno e chiediamo di scrivere accanto alle immagini il nome degli oggetti. Questo è un utile esercizio di scrittura e lascia sul quaderno il segno delle attività svolte e un dizionario per immagini. Sistemiamo sul banco alcune immagini (oppure la Scheda "Che cosa c'è sopra il banco?") e proponiamo di scrivere delle frasi per descrivere la situazione (per esempio: Sopra il banco c'è la gomma). In questo modo passiamo dall'unità linguistica "parola" all'unità linguistica "frase", aumentando gradualmente la complessità del materiale linguistico.

#### Conclusione: giochiamo insieme

Proponiamo un crucipuzzle sugli oggetti della classe: distribuiamo la **SCHEDA Caccia alle parole della scuola** da completare oppure giochiamo con i bambini proiettando il gioco sulla LIM.

Possiamo anche creare il nostro gioco su uno dei tanti siti interattivi gratuiti di costruzione di giochi linguistici e giocare sul sito.

**FLASHCARDS Gli oggetti della scuola**



#### GIOCO INTERATTIVO

Gli oggetti  
della classe



## LIVELLO A2

### DESCRIVIAMO UN'AULA

#### Introduzione

Distribuiamo la **SCHEDA** *Sopra o sotto il banco* che contiene due immagini di un banco con alcuni oggetti disposti sopra e altri sotto caduti per terra: chiediamo di colorare nella prima immagine gli oggetti sopra il banco e nella seconda quelli sotto. Questa attività, molto semplice per un laboratorio di livello A2, permette di creare il giusto clima e la giusta motivazione per le attività più complesse che seguiranno.

Prima di proseguire chiediamo di nominare tutti gli oggetti raffigurati nelle immagini.

#### Lavoro sull'input

Proponiamo un breve testo sulla vita scolastica **SCHEDA** *Una classe in disordine*, leggiamolo ad alta voce e lavoriamo prima sulla comprensione globale (per esempio "Chi parla? Dove siamo? Di che cosa parla il testo?"), poi chiediamo di rispondere alle domande di comprensione che seguono (Vero/Falso).

Siamo gradualmente entrati nella dimensione del testo: adesso chiediamo ai bambini e alle bambine di descrivere il loro banco (pre-disponiamo noi un allestimento adatto con alcuni oggetti sopra il banco e altri caduti a terra), seguendo il modello del testo appena letto.

#### Conclusione: giochiamo insieme

Proponiamo un cruciverba sugli oggetti della classe basato sulla struttura "x serve per y": distribuiamo la **SCHEDA** *Il cruciverba degli oggetti della scuola* da completare o giochiamo tutti insieme proiettando il gioco sulla LIM. Possiamo anche creare il nostro gioco su uno dei tanti siti interattivi gratuiti di costruzione di giochi linguistici e giocare sul sito.

#### SCHEDA



##### UNA CLASSE IN DISORDINE

• Leggi il brano e completa con una X sotto Vero o Falso, come nell'esempio.

Ciao, sono Giulia, è finita la ricreazione, che disordine c'è in classe. Sopra il banco di Luca ci sono un astuccio vuoto e un quaderno. Sotto il banco di Luca ci sono due libri, la gomma, il temperino e le matite colorate. Sopra il banco di Lisa c'è un libro e un quaderno. Sotto il banco di Lisa ci sono le matite colorate, un astuccio, le forbici e la colla. Che cosa è successo? Forse i miei compagni hanno giocato con la palla in classe!

	Vero	Falso
Giulia descrive la sua classe.	X	
La classe di Giulia è ordinata.		
Sopra il banco di Luca ci sono un astuccio e un libro.		
Sotto il banco di Luca ci sono due libri, la gomma, il temperino e le matite colorate.		
Sopra il banco di Lisa c'è un libro e un quaderno.		
Sotto il banco di Lisa ci sono le matite colorate, una matita, le forbici e la colla.		
Forse i compagni di Giulia hanno giocato a carte.		

LEGGERE E SCRIVERE SEMPLICI DESCRIZIONI DELLA CLASSE.

#### GIOCO INTERATTIVO

Il cruciverba degli oggetti della scuola

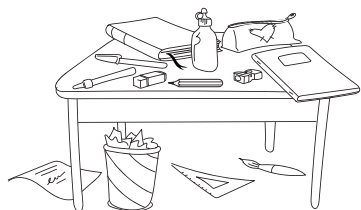


#### SCHEDA



##### SOPRA O SOTTO IL BANCO

• Colora gli oggetti sopra il banco.



• Colora gli oggetti sotto il banco.



COMPRENDERE E INDICARE LA POSIZIONE DI OGGETTI NELL'AULA.

#### SCHEDA



##### IL CRUCIVERBA DEGLI OGGETTI DELLA SCUOLA

• Risolvi il cruciverba.



##### Orizzontale

3. Serve per leggere
6. Posso scrivere qui con il gesso
8. Dentro ci sono i pennarelli, la gomma, le penne e tante altre cose
9. Servono per scrivere sul quaderno
10. Qui butto le cose in classe
11. Servono per tagliare

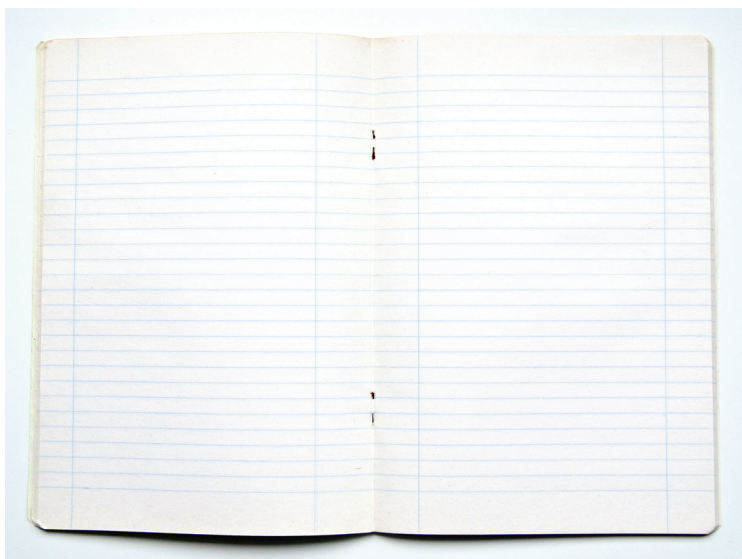
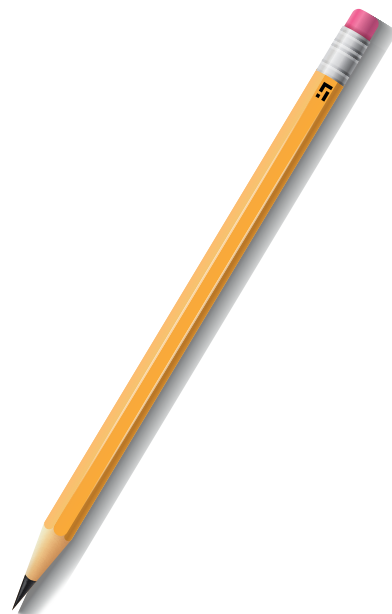
##### Verticale

1. Serve per disegnare
2. Serve per cancellare
4. È sulla parete e ci sono i Paesi della Geografia
5. È il mio tavolo di lavoro in classe
7. Serve per incollare
9. Servono per colorare

NOMINARE OGGETTI DELL'AMBIENTE DELLA CLASSE.



## GLI OGGETTI DELLA SCUOLA



© Pixabay, Adobe Stock/Fotocam/MicroOne

## GLI OGGETTI DELLA SCUOLA



## CACCIA ALLE PAROLE DELLA SCUOLA

- TROVA LE PAROLE IN ORIZZONTALE (→) O IN VERTICALE (↓).

MATITA, ASTUCCIO, GOMMA, LIBRO, QUADERNO, PENNE, TEMPERINO, COLLA, FORBICI, PENNARELLI

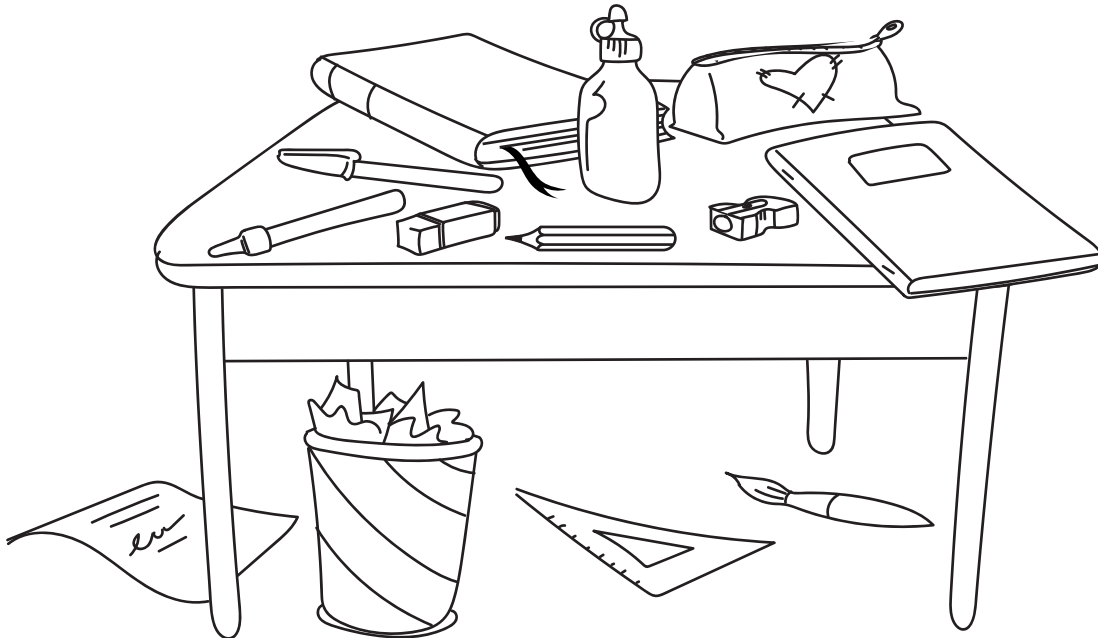
Q	Q	U	A	D	E	R	N	O	N	B	E	B	C
G	O	M	M	A	L	C	T	M	N	A	E	N	O
M	A	T	I	T	A	I	R	P	P	N	U	O	L
I	U	B	N	M	R	R	C	G	O	C	A	R	L
A	T	I	A	A	R	A	A	R	P	O	T	I	A
P	E	N	N	E	A	S	S	I	E	I	A	L	N
M	I	L	N	L	O	O	T	O	N	E	M	D	C
A	R	N	R	N	P	O	U	M	N	R	O	D	B
L	E	L	N	D	A	A	C	R	A	N	N	D	B
P	L	I	B	R	O	C	C	N	R	R	L	M	U
F	O	R	B	I	C	I	I	A	E	O	T	O	M
R	E	A	L	E	R	O	O	A	L	O	A	N	N
O	O	L	N	A	I	E	M	P	L	R	I	N	O
O	E	M	T	E	M	P	E	R	I	N	O	S	R

CONSOLIDARE IL LESSICO .

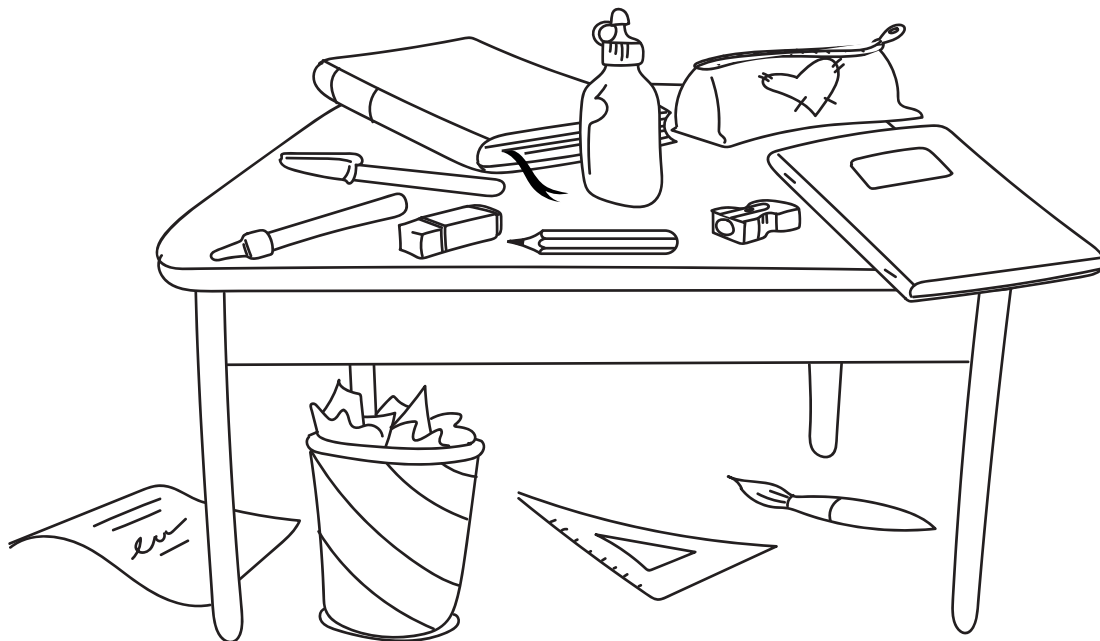


**SOPRA O SOTTO IL BANCO**

- Colora gli oggetti sopra il banco.



- Colora gli oggetti sotto il banco.



COMPRENDERE E INDICARE LA POSIZIONE DI OGGETTI NELL'AULA.

## UNA CLASSE IN DISORDINE

- Leggi il brano e completa con una X sotto Vero o Falso, come nell'esempio.

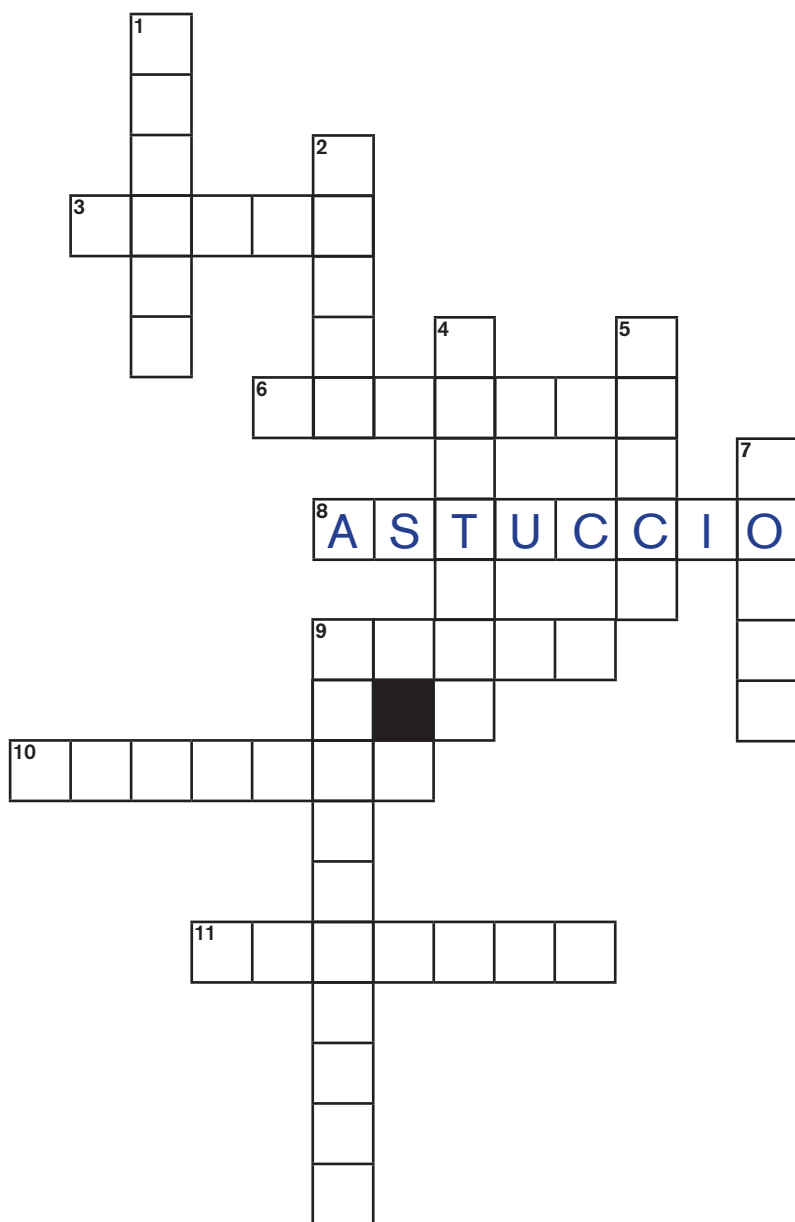
Ciao, sono Giulia,  
 è finita la ricreazione, che disordine c'è in classe.  
 Sopra il banco di Luca ci sono un astuccio vuoto e un quaderno. Sotto il banco di Luca ci sono due libri, la gomma, il temperino e le matite colorate.  
 Sopra il banco di Lisa c'è un libro e un quaderno. Sotto il banco di Lisa ci sono le matite colorate, un astuccio, le forbici e la colla.  
 Che cosa è successo? Forse i miei compagni hanno giocato con la palla in classe!

	Vero	Falso
Giulia descrive la sua classe.	X	
La classe di Giulia è ordinata.		
Sopra il banco di Luca ci sono un astuccio e un libro.		
Sotto il banco di Luca ci sono due libri, la gomma, il temperino e le matite colorate.		
Sopra il banco di Lisa c'è un libro e un quaderno.		
Sotto il banco di Lisa ci sono le matite colorate, una matita, le forbici e la colla.		
Forse i compagni di Giulia hanno giocato a carte.		

LEGGERE E SCRIVERE SEMPLICI DESCRIZIONI DELLA CLASSE.

## IL CRUCIVERBA DEGLI OGGETTI DELLA SCUOLA

▪ Risolvi il cruciverba.



### Orizzontale

- 3. Serve per leggere
- 6. Posso scrivere qui con il gesso
- 8. Dentro ci sono i pennarelli, la gomma, le penne e tante altre cose
- 9. Servono per scrivere sul quaderno
- 10. Qui butto le cose in classe
- 11. Servono per tagliare

### Verticale

- 1. Serve per disegnare
- 2. Serve per cancellare
- 4. È sulla parete e ci sono i Paesi della Geografia
- 5. È il mio tavolo di lavoro in classe
- 7. Serve per incollare
- 9. Servono per colorare

NOMINARE OGGETTI DELL'AMBIENTE DELLA CLASSE.



# Il corpo

*Iniziamo con la scoperta e/o il consolidamento del lessico sul corpo e la produzione di semplici frasi. Procediamo con attività che si concentrano sulla comprensione e produzione di testi per la descrizione di persone.*

## OBIETTIVI

- Indicare e nominare parti del corpo.
- Esprimere bisogni e sensazioni.
- Leggere, scrivere e fare semplici descrizioni sull'aspetto fisico delle persone.

**TEMPO:** 4 ore per ciascuna UdLA



## Didattica digitale integrata/Materiali extra

- Scheda "Come si chiama?" e "Le parole del corpo"
- Gioco interattivo "Il corpo umano"
- Scheda "Caccia alle parole del corpo" e "Che cos'è?"

Lezione digitale  
e tutte le schede



**TAG:** lessico  
▪ testo ▪ gioco  
linguistico

## LIVELLO A1

### IL MIO CORPO

#### Introduzione

Proponiamo un'attività con le **FLASHCARD** **Le parti del corpo**: mostriamo le carte e chiediamo di ripetere il nome degli elementi disegnati; in un secondo momento nominiamo le singole parti e invitiamo le bambine e i bambini a toccarle sul proprio corpo.

#### Lavoro sull'input

Proponiamo di mettere una X all'interno di una griglia per abbinare le immagini ai nomi delle parti del corpo già incontrate nella prima attività. Possiamo utilizzare la Scheda "Come si chiama?" disponibile online.

Invitiamo poi a scrivere le parole conosciute durante queste attività introduttive di fianco alle loro immagini. Online è disponibile la Scheda "Le parole del corpo".

Successivamente, proponiamo la **SCHEDA** **Che cosa manca alla figura?**, in cui chiediamo di scrivere delle frasi per descrivere le immagini proposte seguendo lo stimolo "Manca la/il ..." al bambino raffigurato. In questo modo

passiamo dall'unità linguistica "parola" all'unità linguistica "frase", aumentando gradualmente la complessità del materiale linguistico.

#### Conclusione

Proponiamo un crucipuzzle: proiettiamo il **GIOCO INTERATTIVO Il corpo umano** alla LIM per risolverlo tutti insieme o giochiamo con la Scheda "Caccia alle parole del corpo" disponibile online.

#### GIOCO INTERATTIVO

Il corpo umano



#### SCHEDA



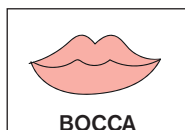
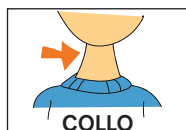
#### CHE COSA MANCA ALLA FIGURA?

• CHE COSA MANCA? SCRIVI IL NOME.

	MANCA LA GAMBA
	MANCA IL .....
	MANCA LA .....
	MANCA LA .....
	MANCA LA .....

NOMINARE E SCRIVERE IL NOME DELLE PARTI DEL CORPO.

#### FLASHCARDS Le parti del corpo



## LIVELLO A2

### PARLO DEL CORPO

#### Introduzione

Proponiamo un gioco di riordino delle lettere delle parole del corpo umano con la **SCHE-DA Che disordine!**: questa attività permette di creare il giusto clima, di recuperare conoscenze pregresse e di contestualizzare le attività più complesse che seguiranno.

#### Lavoro sull'input

Proponiamo un'attività di abbinamento di immagini ed enunciati che ripetono la struttura "Mi fa male...", in risposta alla domanda "Come stai?" con la **SCHE-DA Mi fa male...**. Possiamo anche proporre un gioco a tutto il gruppo classe: a turno, una bambina o un bambino esce dalla classe e rientra mimando un "dolore" a una parte del corpo: i compagni fanno domande con le espressioni "Hai male a...?" per indovinare di che cosa si tratta. Per preparare le bambine e i bambini alle attività di descrizione di persone, chiediamo di abbinare immagini e lessico (barba, cappello, occhiali, baffo) relative a particolari del corpo o accessori che si indossano, possiamo utilizzare la Scheda "Che cos'è?" disponibile online. Infine, mostriamo le immagini della **SCHE-DA Indovina chi è**, leggiamo le descrizioni proposte e invitiamo a riconoscere la persona corrispondente.

#### Conclusione

Proponiamo un gioco fotocopiando e distribuendo le immagini dei personaggi appena visti: i bambini a coppia si sfidano attraverso domande a risposta chiusa "Sì/no" (Per esempio "Porta gli occhiali?") a identificare, nel più breve tempo possibile, il personaggio scelto dal compagno. Possiamo anche giocare tutti insieme proiettando le immagini alla LIM.






ITALIANO

Leggiamo ad alta voce descrizioni di persone

#### SCHE-DA

**MI FA MALE...**

• Collega l'immagine alla frase come nell'esempio per rispondere alla domanda "Come stai?".









	Mi fa male la testa
	Mi fa male la pancia
	Mi fa male il ginocchio
	Mi fa male il piede
	Mi fanno male i denti

ESPRIMERE SENSAZIONI E BISOGNI.

#### SCHE-DA

**CHE DISORDINE!**

• Riordina le lettere e scrivi il nome in modo corretto, come nell'esempio.

	ettsa	testa
	sona	.....
	bacco	.....
	bamga	.....
	ocochi	.....
	noma	.....
	diepe	.....
	chioreco	.....

SCRIVERE IL NOME DELLE PARTI DEL CORPO.

#### SCHE-DA DOCENTE

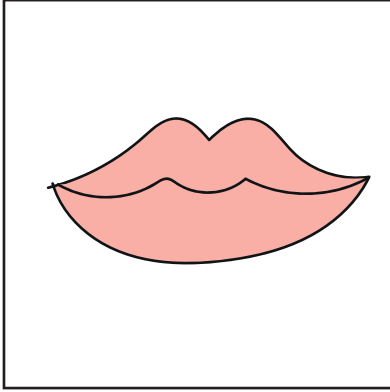
**INDOVINA CHI È**

		
FRANCESCA	TOMMASO	PAOLO
		
SARA	LUIGI	GIORGIO
		
LUCA	MARCO	ANNA

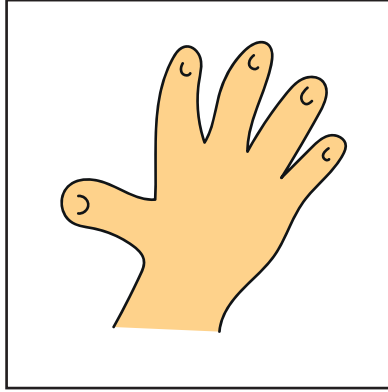
**Descrizioni da leggere per indovinare il personaggio**

- Ha i capelli scuri. Ha gli occhi marroni. Non ha gli occhiali.
- Ha gli occhiali. È un uomo. Ha i capelli biondi.
- Ha gli occhi marroni. Ha un cappello. Non ha gli occhiali.

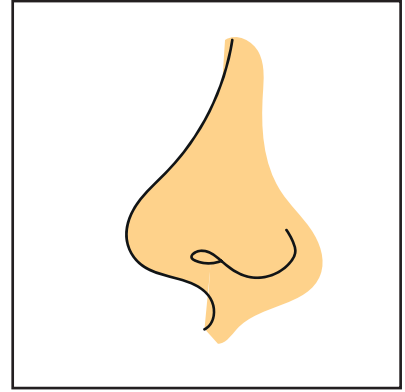
## LE PARTI DEL CORPO



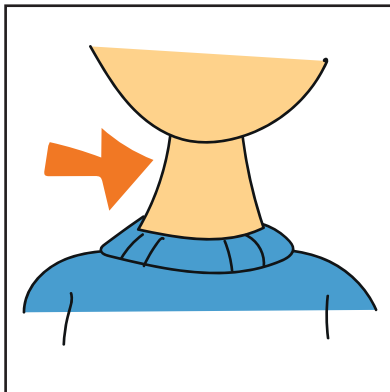
**BOCCA**



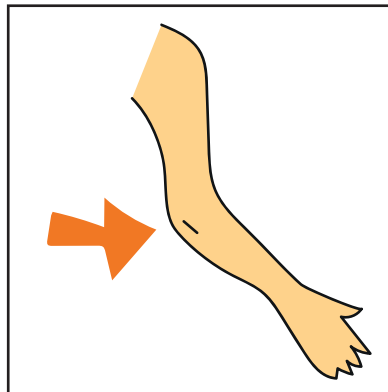
**MANO**



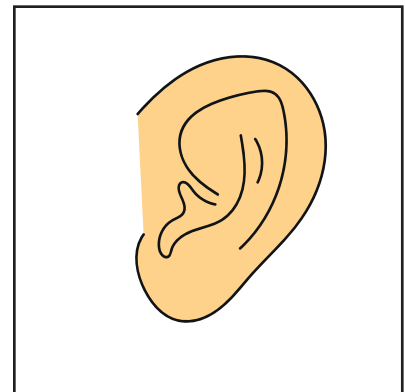
**NASO**



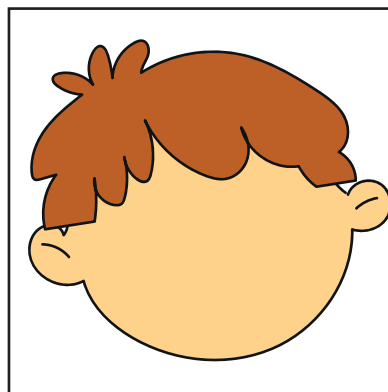
**COLLO**



**GOMITO**



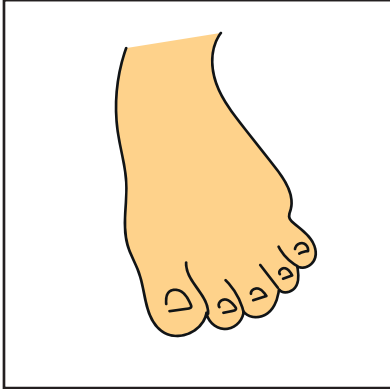
**ORECCHIO**



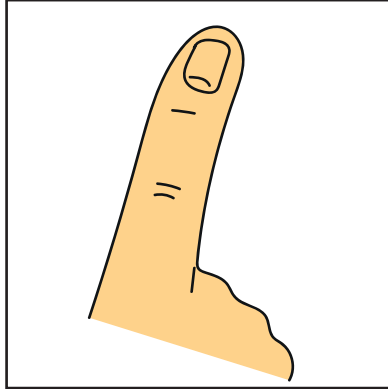
**TESTA**



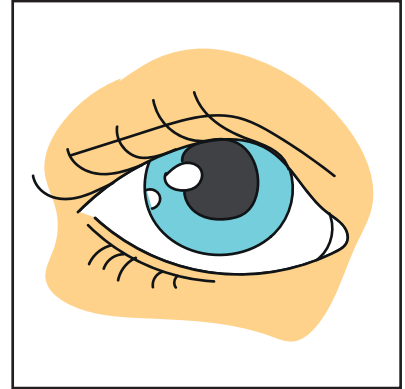
## LE PARTI DEL CORPO



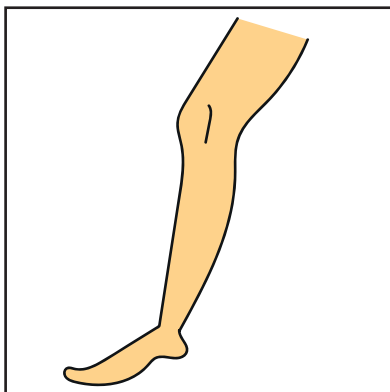
**PIEDE**



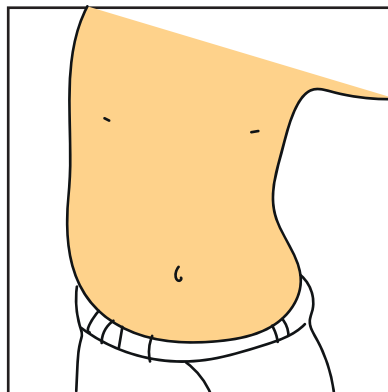
**DITO**



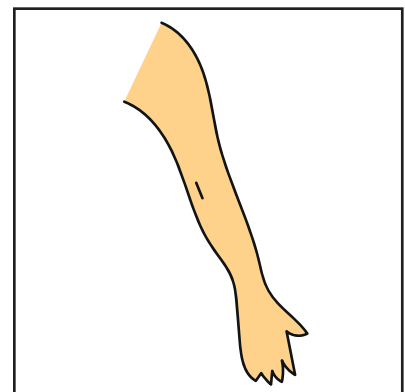
**OCCHIO**



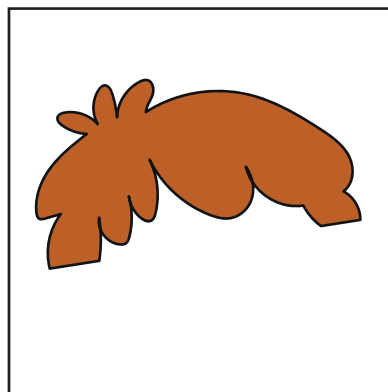
**GAMBA**



**PANCIA**




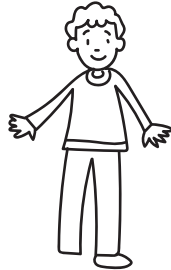
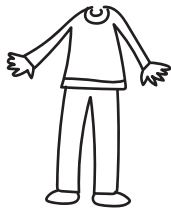
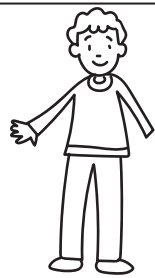
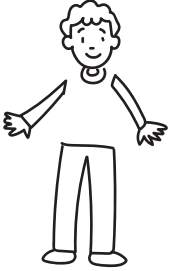
**BRACCIO**



**CAPELLI**

## CHE COSA MANCA ALLA FIGURA?




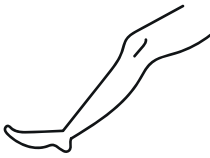




▪ CHE COSA MANCA? SCRIVI IL NOME.

	MANCA LA GAMBA
	MANCA IL .....
	MANCA LA .....
	MANCA LA .....
	MANCA LA .....

NOMINARE E SCRIVERE IL NOME DELLE PARTI DEL CORPO.

**CHE DISORDINE!**




- Riordina le lettere e scrivi il nome in modo corretto, come nell'esempio.

	ettsa	testa
	sona	.....
	bacco	.....
	bamga	.....
	ocochi	.....
	noma	.....
	diepe	.....
	chioreco	.....

SCRIVERE IL NOME DELLE PARTI DEL CORPO.

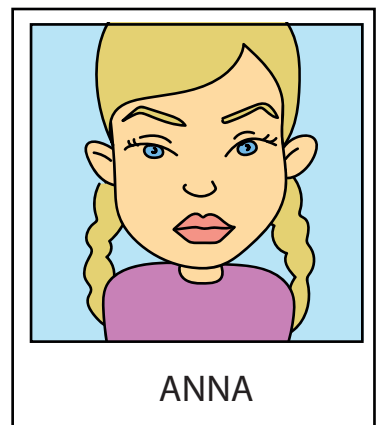
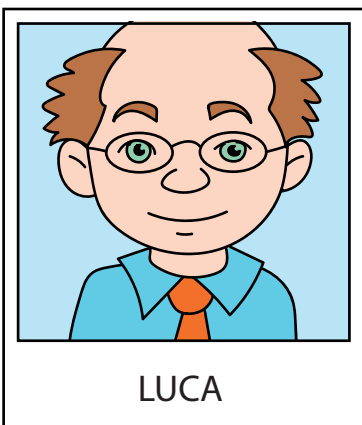
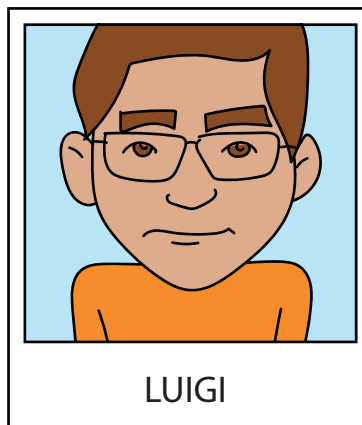
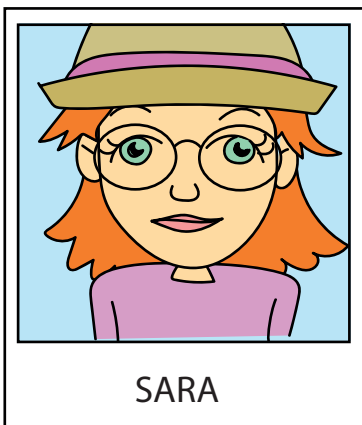
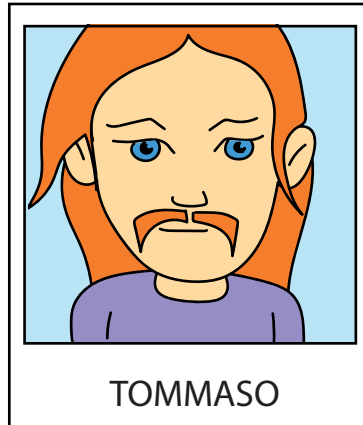
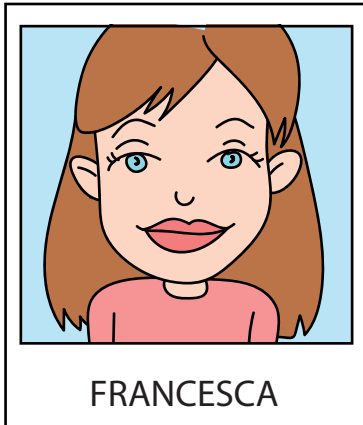
## MI FA MALE...

- Collega l'immagine alla frase come nell'esempio per rispondere alla domanda "Come stai?".

	Mi fa male la testa
	Mi fa male la pancia
	Mi fa male il ginocchio
	Mi fa male il piede
	Mi fanno male i denti

ESPRIMERE SENSAZIONI E BISOGNI.

## INDOVINA CHI È

**Descrizioni da leggere per indovinare il personaggio**

1. Ha i capelli scuri. Ha gli occhi marroni. Non ha gli occhiali.
2. Ha gli occhiali. È un uomo. Ha i capelli biondi.
3. Ha gli occhi marroni. Ha un cappello. Non ha gli occhiali.



# 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.*

## OBIETTIVI

- 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.

**TEMPO:** 4 ore per ciascuna UdLA



## Didattica digitale integrata/Materiali extra

- Scheda "Caccia alle parole della storia"
- Giochi interattivi "Caccia alle parole della storia" e "Il pesce rosso"
- Gioco interattivo "La statua"

Lezione digitale  
e tutte le schede



**TAG:** lessico  
• testo • gioco  
linguistico

## LIVELLO A1

### IL PESCE ROSSO

#### 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

#### SCHEDA



##### CHE COSA VUOL DIRE? / 1

- COLLEGA LE PAROLE ALLE IMMAGINI CON UNA FRECCIA.



PESCE ROSSO



BOCCIA DEL PESCE



IL TELEFONO SQUILLA



RUBINETTO



TELEFONO



RIEMPIRE D'ACQUA

ESPLORARE LE PAROLE-CHIAVE DELL'UNITÀ.

#### SCHEDA



##### IMMAGINI E FRASI / 1

- CHE COSA SUCCEDDE? SCRIVI UNA FRASE PER OGNUNA DI QUESTE IMMAGINI.



COSTRUIRE BREVI FRASI SCRITTE.

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 (online è disponibile la scheda "Caccia alle parole della storia"). Infine, giochiamo al **GIOCO INTERATTIVO Il pesce rosso** per consolidare il lessico acquisito.

## LIVELLO A2

### LA STATUA

#### 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.

#### SCHEDA



##### DESCRIVI L'IMMAGINE

- Descrivi questa immagine: come è il signore? Che cosa indossa? Che cosa fa?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DESCRIVERE UNA IMMAGINE.

#### SCHEDA



##### CHE COSA VUOL DIRE? / 2

- Collega le parole alle immagini con una freccia.



Statua

Addetto alle pulizie

Custode del museo

Rompere

Piedistallo

Lancia

ESPLORARE LE PAROLE-CHIAVE DELL'UNITÀ.

#### SCHEDA



##### IMMAGINI E FRASI / 2

- Che cosa succede? Scrivi una frase per ogni immagine.



.....

.....



.....

.....



.....

.....



.....

.....

COSTRUIRE BREVI FRASI SCRITTE.

#### GIOCO INTERATTIVO

Caccia alle parole della storia



#### GIOCO INTERATTIVO

Il pesce rosso



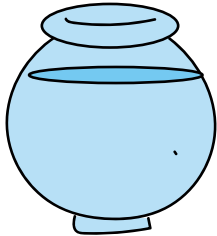
#### GIOCO INTERATTIVO

La statua

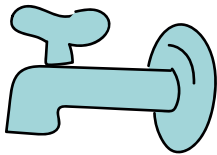


## CHE COSA VUOL DIRE? / 1

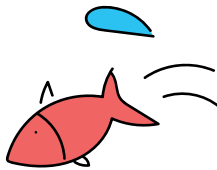
- COLLEGA LE PAROLE ALLE IMMAGINI CON UNA FRECCIA.



PESCE ROSSO



BOCCIA DEL PESCE



IL TELEFONO SQUILLA



RUBINETTO



TELEFONO



RIEMPIRE D'ACQUA

ESPLORARE LE PAROLE-CHIAVE DELL'UNITÀ.

IMMAGINI E FRASI / 1

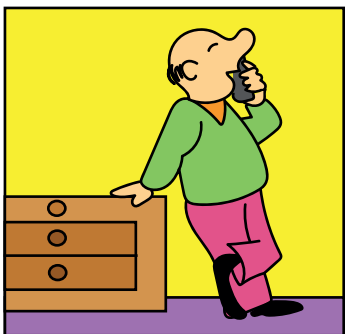
▪ CHE COSA SUCCEDE? SCRIVI UNA FRASE PER OGNUNA DI QUESTE IMMAGINI.



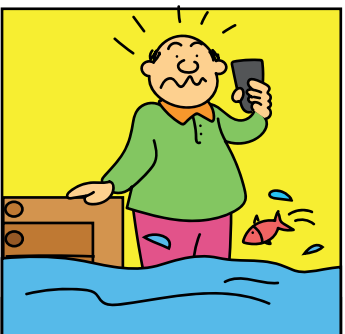
.....  
.....  
.....



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



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



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

COSTRUIRE BREVI FRASI SCRITTE.

## CHE COSA VUOL DIRE? / 2

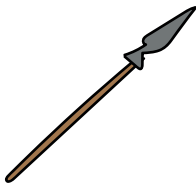
- Collega le parole alle immagini con una freccia.



Statua



Addetto alle pulizie



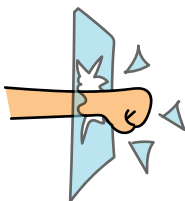
Custode del museo



Rompere



Piedistallo



Lancia

ESPLORARE LE PAROLE-CHIAVE DELL'UNITÀ.



**DESCRIVI L'IMMAGINE**

- Descrivi questa immagine: come è il signore? Che cosa indossa? Che cosa fa?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DESCRIVERE UNA IMMAGINE.

IMMAGINI E FRASI / 2

▪ Che cosa succede? Scrivi una frase per ogni immagine.



.....

.....

.....



.....

.....

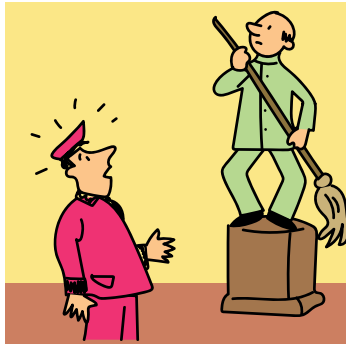
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

COSTRUIRE BREVI FRASI SCRITTE.