il NUOVO KIT di PAROLE al centro

materiali per la classe

24-25

II EDIZIONE

GIUNTI Scuola
star bene a scuola



Parole in gioco

IMPARARE GIOCANDO E FACENDO

Sappiamo da tempo che la didattica ludica – che propone sollecitazioni coinvolgenti per l'apprendimento, per le relazioni, lo sviluppo psicomotorio, il benessere – è una risorsa privilegiata per tutti gli alunni e tanto più lo è per chi si trova a dover apprendere una seconda lingua in un contesto sconosciuto. L'intreccio tra apprendimento linguistico e gioco è immediato, fecondo, motivante. La ludolinguistica permette infatti di imparare la nuova lingua in maniera attiva e partecipata: facendo, costruendo, provando, sfidando... In questo modo si costruiscono le condizioni più adatte affinché si attivi un processo di acquisizione spontanea del nuovo codice, che si affianca all'apprendimento guidato e intenzionale. Si imparano nomi, verbi, messaggi, espressioni mentre si fa e si gioca, "dimenticando" che si sta imparando. La glottodidattica ludica è inoltre inclusiva poiché consente a ciascuno di seguire i suoi tempi, rispettando le fasi diverse, valorizzando le capacità e i talenti di ciascuno, promuovendo l'imitazione dei pari e la cooperazione.

LA LINGUA DIVENTA PIÙ MIA

I bambini imparano con gli occhi, con i gesti, con il corpo... E imparano a comunicare soprattutto dai pari, che rappresentano nella prima fase la loro "autorità linguistica" e fonte privilegiata di input. La lingua appresa facendo, provando, vincendo o perdendo è un codice vivo e vissuto che consente una memorizzazione più robusta del lessico e dei significati, rinforzata anche dalle routine e dalle formule che si ritrovano disponibili e ridondanti. Lingua che quindi da input diventa intake, acquisita e interiorizzata. La didattica linguistica che si avvale del gioco abbassa il filtro affettivo, che può fare da barriera all'apprendimento, poiché riduce l'ansia, alleggerisce la pressione, consente di stare in silenzio e intanto osservare, fare, provare.

Spesso si tende a insegnare da subito la seconda lingua soprattutto per scopi funzionali e strumentali all'apprendimento disciplinare, contando sull'emisfero sinistro, che presiede alle competenze cognitive, mentre la glottodidattica ludica sollecita le aree dell'emisfero destro che attivano emozioni, comunicazioni non verbali, creatività.

Imparare attraverso il gioco richiede l'uso di canali multimediali plurali ed esperienze multisensoriali variegate, tra cui il gioco di movimento, la narrazione, i giochi linguistici, le canzoni, la lettura di immagini, le uscite… Linguaggi diversi che intercettano anche diversi modi e stili di apprendimento e valorizzano i talenti differenti. Ci sono anche veri e propri metodi di insegnamento della L2 che si basano su questi presupposti. Pensiamo, per esempio, al metodo TPR (Total Physical Response) che crea le condizioni affinché gli apprendenti, nella prima fase, possano ascoltare e poi agire, stare in silenzio e parlare quando saranno pronti: memorizzare facendo.

Per adottare la didattica ludica, è importante tenere presente la distinzione che anni fa Aldo Visalberghi fece fra le attività ludiche, cioè il gioco libero e fine a sé stesso, e le attività ludiformi, piacevoli e coinvolgenti, dove la ludicità diventa metodo e strumento indirizzato a un risultato esterno, come avviene, per esempio, nei giochi linguistici. Importanti le une e le altre per im-parare, stare bene insieme, praticare, sperimentare e abitare la nuova lingua.

Graziella Favaro
direttrice "Parole al centro", Giunti Scuola

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Gioco e ludicità in classe

L'esperienza ludica e il suo ruolo strategico per la facilitazione dell'apprendimento linguistico

Fabio Caon
Università Ca' Foscari
di Venezia



© illustrazione di Arianna Papini tratta da *Amica Terra*, Fatatrac edizioni, 2011

La realtà delle classi è oggi segnata dalla compresenza di studenti di diversa nazionalità che, negli anni, hanno trasformato le sfide di una didattica della lingua che si ispiri ai principi dell'inclusione e dell'interculturalità. Il profilo generale delle classi plurilingui si è altresì modificato negli ultimi anni: se, in passato, erano in maggioranza gli studenti neoarrivati, ora si trovano tra gli studenti con background migratorio vissuti differenti: pur continuando a esserci studenti neoarrivati, vi sono anche studenti da molti anni in Italia e di seconda generazione.



NELLE CLASSI AD ABILITÀ DIFFERENZIATA (CAD)

Se consideriamo le classi non come una somma di persone differenti ma come un sistema dinamico che dipende dalla natura e dall'apporto di ogni persona che lo compone e che agisce in esso, la CAD si presenta come un sistema aperto nel quale la "differenza" è la chiave di lettura per la gestione efficace dell'apprendimento linguistico.

La valorizzazione delle peculiarità degli alunni, grazie a una metodologia didattica variata, a un'organizzazione flessibile della classe (gruppi di livello, gruppi eterogenei), a una concezione cooperativa e basata sull'aiuto reciproco, rappresenta il coerente impianto didattico con tale prospettiva d'osservazione.

La glottodidattica ludica si pone come una risorsa metodologica per una serie di attenzioni che vengono poste sul piano linguistico, cognitivo e relazionale e che quindi favoriscono uno sviluppo di diverse abilità e di risorse nello studente.

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

COMPETENZE SOCIALI, COGNITIVE, LINGUISTICHE

La glottodidattica ludica è una "metodologia che realizza coerentemente in modelli operativi e in tecniche glottodidattiche i principi fondanti degli approcci umanistico affettivo, comunicativo e del costruttivismo socio-culturale" (Caon, Rutka, 2004). Gioco e ludicità sono i due concetti portanti:

- la **ludicità**, ossia "la carica vitale in cui si integrano forti spinte motivazionali intrinseche con aspetti affettivo-emotivi, cognitivi e sociali dell'apprendente", è il principio fondante per promuovere lo sviluppo globale dell'allievo;
- il **gioco** è usato come "modalità strategica" per il raggiungimento di mete educative e di abilità linguistiche proprie dell'educazione linguistica. Attraverso il gioco, infatti, si assumono e si rielaborano i dati della realtà, si espandono e si organizzano le conoscenze in reti concettuali sempre più complesse.

Il richiamo al gioco come dimensione strategica per la facilitazione dell'apprendimento linguistico trova la sua ragione nella natura globale e olistica dell'esperienza ludica.
In essa si integrano diverse componenti, con diverse prevalenze a seconda delle tipologie di giochi:

a. *cognitive*: l'elaborazione di una strategia di gioco, l'apprendimento di regole;
b. *linguistiche*: la lettura o la spiegazione di regole, le routine che accompagnano alcuni giochi, le interazioni spontanee;
c. *affettive*: il divertimento, il piacere, la motivazione;
d. *sociali*: la squadra, il gruppo;
e. *motorie e psicomotorie*: il movimento, la coordinazione, l'equilibrio;
f. *emotive*: la paura, la tensione, il senso di liberazione;
g. *culturali*: le regole specifiche, le modalità di relazione e le ritualità che precedono, accompagnano e chiudono il gioco;
h. *transculturali*: la necessità delle regole e del rispetto delle stesse.

GIOCANDO SI IMPARA

C'è una doppia forma di coinvolgimento del soggetto nell'attività ludica: sul piano sincronico (durante lo svolgimento del gioco) egli è motivato e partecipa all'attività; sul piano diacronico (nel ripetersi del gioco), le sue competenze evolvono costantemente e le sue motivazioni si rinnovano poiché tendono al costante superamento del traguardo raggiunto.
C'è poi un terzo fattore: il gioco impegna e diverte nel medesimo tempo. L'esperienza ludica presenta, dunque, delle evidenti potenzialità per un apprendimento significativo.

UN ESEMPIO DI GIOCO: "CACCIA ALL'INTRUSO"

Il gioco a gruppi "Caccia all'intruso" (Caon, Rutka, 2016) consiste nell'eliminazione progressiva di una parola da un insieme a causa di una caratteristica che non condivide con le altre.
Per esempio, nell'insieme costituito da: ***il, lo, gli, la, ma, l',*** gli alunni più grandi con competenze metalinguistiche possono togliere come prima parola ***ma*** in quanto congiunzione mentre le altre sono articoli, poi procedere con ***gli*** perché è l'unica plurale, e così via; chi del gruppo conosce una categoria ha il compito di spiegarla. Si creano in questo modo comunicazione e costruzione di conoscenza interna al gruppo stesso.
Se in un gruppo non vi fosse nessuno che possiede conoscenze metalinguistiche il compito si può comunque svolgere correttamente, per esempio togliendo prima ***l'*** perché è l'unica che ha l'apostrofo, poi **gli** perché è l'unica che ha tre lettere, poi **il** perché inizia con vocale e così via.
Il gioco può anche essere svolto senza aver alcuna conoscenza: ***ma*** è l'unico che non ha la lettera ***l***, ***l'*** è l'unica parola con quel «segno strano» di seguito, ***gli*** è l'unica parola di tre lettere ecc.
Gli alunni possono dunque confrontarsi e risolvere il problema attraverso un'ampia gamma di strategie. Compito del docente è sistematizzare alla fine quanto è emerso e riportare il gruppo agli obiettivi della lezione.

PER SAPERNE DI PIÙ

- Caon F. (2023). *La canzone nell'educazione linguistica. Lingua, (inter)cultura e letteratura*. Milano: UTET Università.
- Caon F. (2022). *Edulinguistica ludica. Facilitare l'apprendimento linguistico con il gioco e la ludicità*. Venezia: Ca' Foscari Digital Publishing.
- Caon F., Battaglia S., Brichese A. (a cura di) (2020). *Educazione interculturale in classe. Una prospettiva edulinguistica*. Milano-Torino: Pearson Italia.
- Caon F., Melero Rodrìguez C.A., Brichese A. (a cura di) (2020). *L'inclusione linguistica. Facilitare l'apprendimento degli studenti con BES*. Milano-Torino: Pearson Italia.
- Caon F. (a cura di) (2016). *Educazione linguistica nella Classe ad Abilità Differenziate*. Torino: Bonacci.

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Divertirsi con la lingua

Ecco alcuni modi per far divertire i bambini con l'ortografia e la grammatica

Angela Maltoni
Insegnante e formatrice



I giochi linguistici sono una vera e propria risorsa per insegnare l'italiano e riflettere sull'uso della lingua in modo piacevole, familiarizzando con la scrittura e la lettura.

ATTIVITÀ
GIOCHI LINGUISTICI

Considerando che da sempre i bambini mostrano di gradire la suddivisione in lettere e la ricostruzione di nomi nuovi partendo dal proprio, prima di cominciare attacchiamo cartellini con i nomi degli oggetti che ci circondano e con i nomi dei bambini sui banchi. Segue, in piccolo gruppo, la "fusione" delle lettere del nome di ognuno con quelle dei compagni per formare piccole frasi simpatiche o buffe. I nomi dei bambini che vengono da lontano spesso contengono lettere come "J", "K", "W" o "Y" che rendono il gioco un po' più difficile e al tempo stesso coinvolgente. Questi semplici anagrammi vengono quindi "registrati" su un cartellone e diventano un piccolo "bagaglio" di conoscenza per tutta la classe.

1 Acrostico e mesostico

Sia in prima che nelle classi successive – con difficoltà sempre crescenti – l'acrostico e il mesostico risultano tra i giochi più graditi. Il punto di partenza è sempre il nome: inizialmente scegliendo parole a caso che comincino con la lettera corrispondente, poi ampliando il lessico fino ad arrivare – più grandi e con l'aiuto del dizionario – a scegliere per ogni lettera parole sempre più attinenti con le quali formare frasi di senso compiuto e piccoli componimenti poetici. Divertenti, anche se con qualche difficoltà in più, i componimenti realizzati in inglese, francese, spa-gnolo, rumeno e albanese, fatti in piccolo gruppo.



© illustrazione di Arianna Papini tratta da *Amica Terra*, Fatatrac edizioni, 2011

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

2 Catene di parole

Di pari passo con la crescita e l'acquisizione di competenze più alte proponiamo giochi più difficili. Per esempio, le catene di parole con le lettere finali: da gioco orale, svolto a mo' di saluto, diventano esercizi più complicati quando chiediamo di usare la sillaba finale. È un sistema valido per acquisire dimestichezza con le parti che compongono le parole e ampliare il lessico.

3 I tautogrammi e l'abbecedario

Solitamente a fine seconda/inizio terza entrano in gioco i tautogrammi, frasi scritte con parole che cominciano tutte con la stessa lettera iniziale. Anche qui, il primo passo consiste nel partire dal nome per arrivare a formare una frase semplice del tipo: "Marco mangia molte merendine". Diventando poco alla volta sempre più esperti, bambini e bambine arrivano a comporre – aggiungendo solo qualche articolo, avverbio o verbo ausiliare – piccoli testi fantasiosi e scherzosi.
Un'altra attività coinvolgente, all'inizio praticata per memorizzare l'alfabeto e poi per utilizzarlo in modo creativo, è l'"abbecedario", una composizione di parole in successione, possibilmente legate tra loro, con alla base le lettere dell'alfabeto. In quinta, i bambini ne possono creare uno per ogni ricorrenza.

4 Libri come doni e il memory delle lingue

Con i più grandi creiamo piccoli libri per i futuri bambini di prima: saranno coinvolti dalla progettazione alla scelta dei materiali fino alla realizzazione grafica e all'assemblaggio. Possiamo lavorare sulla costruzione di alfabetieri con parole di uso poco comune per invogliare i più piccoli a imparare nuove parole. Così la "A" è diventata "Africa", la "B" "begonia", la "C" "cabina" e così via. Avendo in classe bambini di tante lingue diverse possiamo realizzarli anche in un'altra lingua.
Sempre in quinta possiamo progettare e realizzare un "memory" delle lingue. Su carte di grande formato disegniamo oggetti di uso comune accompagnati dal nome in italiano; sul retro scriviamo la traduzione nelle lingue della classe.

5 La Grammatica in gioco

Proponiamo in forma di gioco anche la riflessione sulle diverse parti che compongono la frase. Per il nome, l'aggettivo, il verbo e così via, *Il grande libro della Grammatica* di Jennie Maizels e Kate Petty propone una serie di pagine coloratissime con parole attinenti l'argomento da trattare.
Il passo successivo è la creazione di un cartellone con piccole sagome di ogni componente della classe – insegnanti compresi – accanto alle quali scrivere una serie di aggettivi che li rappresentino al meglio.
Per la punteggiatura, introduciamo l'attività con la lettura delle bellissime filastrocche *La famiglia Punto-e-virgola* di Gianni Rodari. Leggiamole una alla volta, illustrando le regole: i bambini apprendono in modo giocoso ricordando le rime delle filastrocche o gli strani protagonisti.

6 Haiku per dividere in sillabe

Un altro modo per consolidare la pratica della divisione in sillabe è la scrittura di "haiku": brevi poesie, mutuate dalla tradizione giapponese, formate da tre versi. Le parole che compongono il primo e l'ultimo verso devono essere in totale divisibili in cinque sillabe, il secondo verso in sette sillabe. Se i bambini dovranno sforzarsi per trovare parole adatte a formare questi piccoli componimenti, al tempo stesso sarà affascinante per loro riuscire nell'intento. Inizialmente per appassionarli alla tecnica possiamo partire dalla lettura del libro *Un gatto nero in candeggina finì...* di Pino Pace; in un secondo tempo dividiamo i bambini in piccoli gruppi in modo che tutti, anche grazie all'aiuto dei compagni, possano realizzarli; solo in seguito il lavoro è individuale.

7 Parole, emozioni e poesia

Giocare con le parole è utile anche per fare poesia. Una tecnica interessante è il ***caviardage*** ovvero la poesia nascosta nelle pagine dei libri. Per prima cosa mostriamone alcuni spiegando che le parole utili a formare il componimento devono essere evidenziate mentre le altre cancellate coprendole con righe di pennarello di colore scuro.
La prima volta diamo a tutti la stessa pagina, per esempio tolta da una vecchia edizione del libro di Carlo Collodi, *Pinocchio*, spiegando come ognuno possa trovare le "sue parole" e la "propria poesia" nascosta nel testo. Una volta diventati esperti possono realizzare moltissimi caviardage anche su temi come la pace, la felicità...

PER SAPERNE DI PIÙ

- Orsenna, E. (2002). *La grammatica è una canzone dolce*. Firenze: Salani.
- Zamboni, E. (2007). *I draghi Locopei. Imparare l'italiano con i giochi di parole.* Torino: Einaudi.

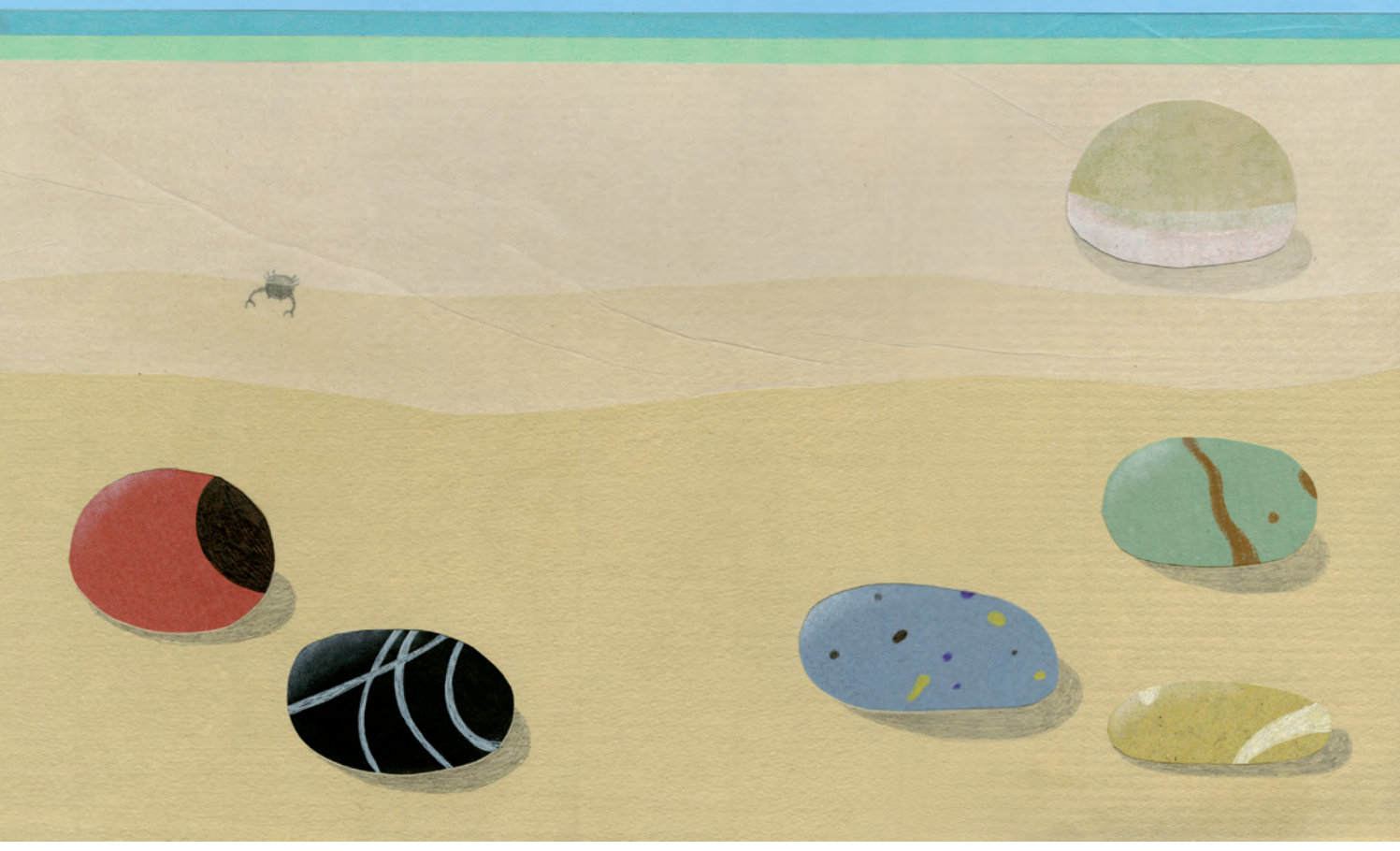
© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Scrivere per creare legami

Imparare a scrivere in italiano per dare forma al pensiero, ai sentimenti, al bisogno d'amicizia

Anna Maria Latrofa,
Vanadia Cantaro
Insegnanti e formatrici

Scrivere per imparare a comunicare in una lingua comune: quella della scuola, del luogo in cui i genitori hanno scelto di portare i loro figli per offrire loro una vita con più opportunità. È con queste intenzioni che abbiamo avviato nelle nostre classi multiculturali la corrispondenza tra compagni di classe e tra insegnanti e alunni.



© illustrazione di Arianna Papini tratta da *Amica Terra*, Fatatrac edizioni, 2011

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

ATTIVITÀ
LE NOSTRE LETTERE

Iniziamo parlando in classe della "posta": che cos'è, a che serve, come funziona, cosa può o non può contenere, chi è il postino e fin dove può arrivare con le consegne. Facciamo arrivare in aula una scatola con una fessura per infilarci lettere e disegni da regalare ai compagni e agli insegnanti. Piccoli messaggi e disegni affettuosi, liberi, spontanei che recano la gioia di essere stati pensati e rafforzano la sensazione di appartenere a un gruppo di amici. Questa positiva abitudine a comunicare per iscritto, infine, permette di dare conforto ai compagni che, a causa di assenze, potrebbero sentirsi soli o tristi.
I bambini imparano a costruire delle buste da lettera, a capire chi è un mittente e chi è un destinatario, a che cosa serve il francobollo e come riprodurlo.

1 Una ricca corrispondenza

Quando si apre la cassetta della posta e si distribuiscono le lettere, è sempre un momento emozionante! Un ottimo compito di realtà che stimola i bambini a imparare a leggere e a scrivere.
Ampliamo via via l'esperienza postale coinvolgendo anche soggetti adulti esterni alla classe: genitori, commessi, il dirigente amministrativo e i bibliotecari della scuola. Stabiliti i tandem, diamo avvio alla corrispondenza.
Le nuove lettere che i bambini scrivono contengono di volta in volta una difficoltà in più: inserire il proprio cognome, l'indirizzo completo della scuola, l'intestazione classica di una lettera, la data, la scrittura in corsivo. I bambini imparano "a cosa serve" avere un amico di penna a cui raccontare le proprie emozioni, conquiste o delusioni, nonché le proprie paure. Così facendo possono emergere, per esempio, anche molte domande o riflessioni su temi importanti.

2 Cari nonni "di adozione"

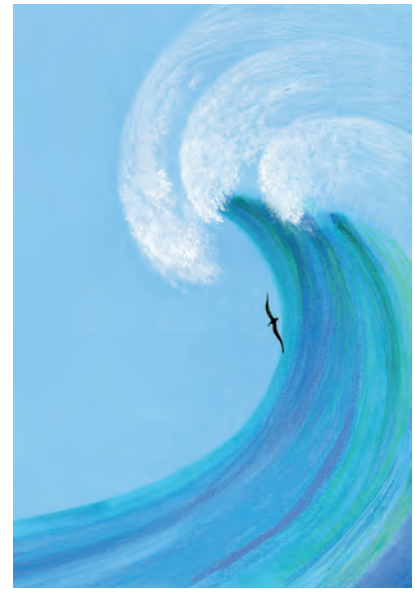
Prendiamo accordi con una casa di riposo del nostro quartiere e sollecitiamo i nostri alunni a scrivere lettere ai nonni e alle nonne ricoverati. Si tratta di un compito più impegnativo che mette gli alunni nelle condizioni di interagire con persone sconosciute, bisognose di ricevere attenzione. Aiutati dai racconti dell'insegnante, i bambini imparano a scrivere messaggi affettuosi, liberi e sinceri che li aiutano a raccontarsi e a interagire con gli anziani, i quali a loro volta possono raccontare aspetti della loro vita che i bambini e le bambine non conoscono, pezzi di storia al passato prossimo che ci permettono di fare raffronti con il presente.

3 Lettere a più mani

Una lettera per Leo di S. Ruzzier è la storia del postino Leo che consegna la posta ma non riceve mai alcuna lettera per sé, finché un giorno arriva il trovatello Cip, che gli cambia la vita e soprattutto gli regala una grande amicizia. La lettura agisce da stimolo e spinge gli alunni a scrivere una lettera a un comune destinatario, per esempio il dirigente della propria scuola. Con un brainstorming, pensiamo insieme alle cose da dire, chiedere e raccontare. Può diventare l'occasione per fare anche alcune richieste!

4 Per concludere

E così, con naturalezza e leggerezza, i bambini imparano a scrivere e a comunicare i loro vissuti, scoprono che le lettere ci aiutano a stare bene, ci fanno sentire felici quando le riceviamo e sinceri quando le scriviamo. Possono portare conforto: sono un regalo speciale che rafforza i legami di amicizia.
Coltivando con costanza questa prassi, vedremo che i bambini scriveranno senza mai mostrare atteggiamenti oppositivi nei confronti della scrittura; ognuno scriverà e racconterà il suo personale modo di vedere e di comprendere il mondo. Lo farà utilizzando quel vocabolario che costruiamo insieme giorno dopo giorno: leggendo, drammatizzando le storie, sperimentando, giocando e ascoltando gli scritti degli altri. I bambini scopriranno che la scrittura non è solo un compito; diventa uno spazio di narrazione che stimola a dire ciò che si sente e che a voce non si riesce a dire perché la formulazione del pensiero ha bisogno di tempo, di silenzio, di riflessione: elementi essenziali che solo questo tipo di esercizio può regalare. È il bello di raccontare un'esperienza e condividerla con gli altri!



© illustrazione di Arianna Papini tratta da *Amica Terra*, Fatatrac edizioni, 2011

PER SAPERNE DI PIÙ

▪ Ruzzier, S. (2015). *Una lettera per Leo*. Milano: Topipittori.

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Storie, canti e giochi per star bene insieme

© illustrazione di Gloria Francella tratta da
I bambini nascono per essere felici,
Fatatrac, edizioni 2016

© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”





Parole e storie

A cura di **Antonella Sada**
e **Antonio Di Pietro**

I libri possono essere un valido punto di partenza per proporre conversazioni e giochi, perché il testo e le immagini aiutano bambine e bambini a trovare canali per parlare di sé. Inoltre, la varietà delle storie sostiene il docente nell'importante compito di valorizzare le peculiarità e l'originalità di ciascuno, prevenendo il sorgere di pregiudizi e stereotipi e favorendo la conoscenza reciproca.

SILENT BOOK IN CLASSE

Le attività con i *silent book* richiedono di essere lettori attivi, di diventare protagonisti del narrare, in un lavoro corale e cooperativo. Guardare e ricostruire la storia, dare voce al racconto, scrivere insieme il testo, ri-raccontare sono fasi dei percorsi che si possono proporre.
Grazie ai libri, l'apprendimento linguistico passa attraverso diversi canali e stimola l'ascolto, la visione delle immagini, l'immaginazione, la comprensione, la testualità e la memorizzazione.
Possiamo così promuovere e rafforzare differenti competenze:

1. la competenza visiva, allenando lo sguardo a vedere, riconoscere le sequenze, cogliere nessi e legami;
2. la competenza linguistica, attraverso l'apprendimento motivante e divertente di lessico, modi di dire, aggettivi, azioni…;
3. la competenza narrativa, grazie all'ascolto e al racconto corale prende forma la lingua delle storie e avviene l'avvicinamento alla conquista del linguaggio per esprimere eventi, pensieri, sentimenti, idee;
4. la competenza creativa, attraverso l'immaginazione di eventi, cause e di possibili finali;
5. la competenza emotiva, grazie all'immersione, al coinvolgimento e al rispecchiamento.

Suggerimenti bibliografici

Silent book
- *Il cappello* di P. Ventura, Topipittori
- *Professione Coccodrillo* di G. Zoboli, Topipittori
- *Nel mio giardino il mondo*, di I. Penazzi, Terre di Mezzo
- *Indovina la fiaba*, di E. Rosano, Giunti
- *Il compleanno*, di Albertine, Fatatrac edizioni

Libri bilingui
- *La Roue de Tarek*, di M. Chèvre in francese e arabo
- *I mille fili della seta* di S. Enea, EMI, in cinese e italiano
- *Gina e Pina* di D. Zoccarato, Vannini Editrice, in italiano, inglese, arabo, rumeno e cinese

Siti con storie dal mondo
- *Story Books Canada*
- *Story Weaver*

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"



L'onda
di Suzy Lee, Corraini edizioni

TRE PAROLE: MARE, INCONTRO, SCOPERTA

ATTIVITÀ
Un mare di parole

- *L'onda* di Suzy Lee racconta una storia vicina alla realtà di bambine e bambini (anche se non sono mai stati al mare) e presenta parole ricorrenti che permettono di essere apprese (grazie al fatto che possono essere ripetute) da chi non le conosce.
- Scriviamo insieme il testo delle prime pagine del libro:
  – ci sono bambini che hanno spontaneamente parole per narrare;
  – altri vanno invitati a descrivere ciò che vedono;
  – altri ancora a nominare ciò che è stato detto (mare, bambina...);
  – a chi resta in silenzio, chiediamo di indicare le illustrazioni e ripetere la corrispondente parola, prima di girare pagina.

In questo modo ognuno riesce a dare un contributo alla scrittura.

- Valutiamo se continuare con questa modalità per scrivere le parole di tutto il libro, oppure, facendo leva sulle parole già emerse, inventare il continuo della storia con i bambini.



Io sono così
di Fulvia Degl'Innocenti e Antonio Ferrara (Illustrazioni), Settenove edizioni

TRE PAROLE: CORPO UMANO, PASSIONI, INTERESSI

ATTIVITÀ
Mi conosco e mi confronto

- Apriamo il libro a soffietto che, disteso, raggiunge circa il metro di lunghezza: da un lato è rappresentata la sagoma di una ragazzina e dall'altro alcune illustrazioni che accompagnano un testo scritto in prima persona: "Mi piace quando corro nel parco inseguendo un pallone... Non mi piace quando perdo l'equilibrio e l'asfalto mi grattugia le ginocchia".
- Dopo la lettura, a coppie, tracciamo a turno su dei grandi fogli la forma del corpo del compagno in una posizione da lui scelta, denominando di volta in volta le parti disegnate.
- Su dei fogli rappresentiamo poi alcuni oggetti o situazioni che ci piacciono e non ci piacciono, e confrontiamoli con quelli degli altri.
- Ripieghiamo a fisarmonica la sagoma del corpo realizzando un libretto e sul retro di ogni facciata incolliamo un disegno che illustra i nostri gusti.

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"



Tutto quello che so sulla gente
di Jaume Copons, Giochi Educativi

Tre parole: diversità, gusti, disgusti

ATTIVITÀ
Descriversi con parole nuove

- Con parti in rima e disegni stilizzati, il libro si presta a costruire insieme delle frasi per raccontarsi: analizza tratti comportamentali e una grande varietà di preferenze, di gusti e disgusti, il tutto con una buona dose di ironia.
- È un valido spunto per giochi metalinguistici: costruzione di rime, ricerca di parole con la stessa iniziale e di sinonimi e contrari.
- "C'è a chi piace mangiare, ma anche a chi piace solo sbocconcellare..." è una delle tante definizioni dei comportamenti che possiamo analizzare, soffermiamoci sui termini meno noti per indovinarne il significato e arricchire il vocabolario.



Ogni bambino
di Cosetta Zanotti, Fatatrac edizioni

Tre parole: diversità, unicità, accoglienza

ATTIVITÀ
Somiglianze e differenze

- Somiglianze e differenze sono i due opposti con cui ognuno di noi costruisce la propria identità in rapporto agli altri: utilizziamo questo libro per approfondire questo tema mediante metafore e suggestioni con vari livelli di complessità.
- Individuiamo gli aspetti che ci rendono unici e speciali, dalla forma di parti del corpo ai tratti caratteriali distintivi, poi proviamo a raccontare i nostri.
- Paragoniamo la composizione della nostra classe a una buona ricetta. "Immaginate un pentolone all'inizio vuoto e via via ci mettete dentro tutti gli ingredienti: le culture prima di tutto, ma anche sorrisi, vite e gioco, e poi il rispetto... la curiosità che avete dentro. Aggiustate di sale e pepe. È fatta, è una zuppa che sa di mondo".
- Realizziamo un cartellone con la "zuppa" della nostra classe.

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"



Le livre qui parlait toutes les langues
di Alain Serres, Rue du monde

Tre parole: diversità, lingue, storia

ATTIVITÀ
Tutte le lingue del mondo

- *Il libro che parlava tutte le lingue* è una storia divertente perché ogni pagina è scritta con una combinazione linguistica diversa: francese e inglese o giapponese, arabo, russo... Il libro è corredato da un cd per ascoltare la storia abbinandola al testo scritto.
- La scoperta dei diversi sistemi alfabetici stimola la curiosità di bambine e bambini e li spinge a fare ipotesi sulle lingue utilizzate.
- Giochiamo a riconoscere i diversi alfabeti e le relative lingue, se in classe è presente un bambino o una bambina che la conosce proponiamogli di leggere il testo.
- Divertiamoci a tradurre la storia in italiano creando la nostra versione del libro, affiancando al testo scritto delle illustrazioni disegnate da bambine e bambini.
- Scriviamo frasi tradotte in lingue che non ci sono nel libro, ma si conoscono in classe.



Coccodrilli a colazione
di Emanuela Nava, Giunti Junior

Tre parole: diversità, conoscenza, amicizia

ATTIVITÀ
Amici di penna

- Leggiamo la storia: Eugenia e Chariza sono due amici di penna che abitano molto lontano, uno in Italia e l'altro in Africa. Attraverso le lettere si raccontano un sacco di cose e parlano un po' di tutto, soprattutto di quello che succede intorno a loro.
- Scriviamo anche noi a un amico di penna per presentarci e per raccontargli la vita della nostra classe: proponiamo di lavorare in piccoli gruppi eterogenei in cui ognuno possa dare un suo contributo (chi scrive, chi racconta, chi disegna...).
- Presentiamo ciascuno una ricetta che riveste per noi un ruolo speciale, raccontiamo come si prepara il piatto e spieghiamo perché è speciale (quando lo cuciniamo? Perché? ...).

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"



Parole in ballo

A cura di **Antonio Di Pietro**

I "canti a ballo" sono danze che si possono fare senza musicisti o musiche registrate, poiché seguono l'andamento di un canto quasi sempre eseguito da chi balla.
Nella tradizione popolare i canti a ballo sono numerosi, attualmente per lo più orchestrati. Anche nella cultura infantile esistono un'infinità di canti a ballo, molto probabilmente perché bambine e bambini vedevano danzare gli adulti e per imitazione giocavano a ballare. Non avendo a disposizione un'orchestra cantavano inventando un testo, magari seguendo le note di qualche melodia popolare conosciuta, e associando una sequenza di movimenti.
I canti a ballo si differenziano dai giochi cantati perché questi ultimi sono caratterizzati da momenti ludici non prevedibili (per esempio, chi verrà scelto e andrà al centro?).
I canti a ballo hanno una loro struttura che viene ripetuta da tutti allo stesso modo, ognuno con la sua espressività; si possono eseguire alla velocità che si vuole, anche con momenti di pausa, modulabili in base a ciò che sta accadendo.
Nei canti a ballo bambine e bambini sono danzatori, musicisti e direttori d'orchestra!



© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Sally go round the sun

Sally go round the sun è una *dancing rhymes* della tradizione anglosassone conosciuta in tante varianti, nella versione che qui proponiamo la danza è composta di due parti: una dove si cammina in cerchio e l'altra dove si batte un piede.

Sally go round the sun
Sally go round the sun.
Sally go round the moon.
Sally go round the chimney pots.
Monday afternoon.
Boom boom!

Ripetiamo la strofa sostituendo "Monday" di volta in volta con "Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday e Sunday".

Sally go round the sun.
Sally go round the moon.
Sally go round the chimney pots.
Every afternoon.
Boom boom!

Ascolta *Sally go round the sun*

Indicazioni per il ballo
Disponiamoci in cerchio tenendoci per mano e passeggiamo in direzione antioraria, in corrispondenza di "Boom boom!" battiamo il piede per due volte. Danziamo accelerando sempre un po' di più a ogni cambio strofa, oppure cambiando direzione dopo ogni "Boom boom!".





UN'IDEA IN PIÙ
Inventiamo un ballo

Sebbene proposto in lingua straniera, chiedersi il senso di un testo cantato è un'ottima abitudine, anche se in questo caso siamo in presenza di un nonsenso: nel ballo si canta di Sally (nome molto diffuso in Gran Bretagna) che gira intorno al sole, alla luna e ai comignoli, evidenziando un forte contrasto fra la realtà delle cose e l'immaginazione.
Poi, disponiamoci in cerchio e proviamo a inventare un ballo. Per esempio, cantiamo:
• la prima strofa, quella del "Monday", restando fermi sul posto;
• la seconda con il "Tuesday", molleggiandoci a tempo e restando immobili al "Boom boom!";
• la terza con il "Wednesday", battendo le mani durante la prima parte e restando fermi sul "Boom Boom!";
• la quarta con "Thursday", battendo le mani durante la prima parte e due volte i piedi sul "Boom Boom!";
• la quinta con "Friday", camminando in senso antiorario battendo le mani durante la prima parte e fermandoci per battere i piedi sul "Boom Boom!";
• la sesta con "Saturday", camminando in senso orario battendo le mani durante la prima parte e fermandoci per battere i piedi sul "Boom Boom!".
• la settima con "Sunday", prendendoci per mano camminiamo in senso antiorario e fermiamoci per battere i piedi sul "Boom Boom!";
• l'ultima strofa, quella di "Every afternoon", camminando per mano in senso orario e fermandoci per fare due salti sul posto quando si dice "Boom Boom!".

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Aué Aué

La versione che qui proponiamo della danza *Aué aué* è un estratto di alcuni dei tanti movimenti che si fanno in un canto a ballo di Tuvalu (il quarto paese più piccolo al mondo, formato da un arcipelago di nove atolli, nell'Oceano Pacifico). Rappresenta un'ottima occasione per dare valore alle lingue "minori", oltre che a una motricità inusuale.

Aué aué
Aué aué
taku samalà.

Tennei ko tu
ki e fauè tolù.

Aué tukì.
Aué tukì.
Aué tukì ke maù.

Ascolta *Aué aué*





Indicazioni per il ballo
Disponiamoci nello spazio con le braccia aperte:

- durante la prima parte del canto passeggiamo in direzione antioraria, mantenendo le braccia aperte;
- durante la seconda parte ognuno batte la propria mano a pugno contro l'altra e ogni volta piega un po' le gambe.

UN'IDEA IN PIÙ

Una danza "lontana"

Cantiamo e balliamo *Aué aué*:

- nella prima parte camminiamo in cerchio in senso antiorario con le braccia aperte, parallele al pavimento come le ali di un aeroplano, e in contemporanea muoviamo le mani ruotando il polso;
- nella seconda parte (*Aué tukì... ke maù*) fermiamoci, distendiamo le braccia in avanti, chiudiamo le mani a pugno e mettiamole una sopra l'altra. A tempo di musica, battiamo il pugno della mano superiore su quella sottostante: prima due volte, poi tre di seguito.



Ogni volta che battiamo il pugno, pieghiamo le gambe in modo da abbassarci sempre di più.
Infine, rialziamoci e riprendiamo a cantare e danzare *Aué aué* per diverse volte, invitando bambine e bambini a seguirci.

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

Piñón piñón

Piñón piñón è un canto molto popolare in Spagna, utilizzato in diverse occasioni: qui lo presentiamo come canto a ballo dove si battono le mani in coppia, con il classico battimano che accompagna la crescita ritmica e relazionale di bambine e bambini.
Nel testo ci sono tante parole che non significano niente, ma che hanno una valenza sonora e ritmica, come "pirulí", "toré"...; altre invece sono traducibili: *piñón*/pinolo, *un*/uno, *dos*/due, *tres*/tre, *torero*/torero, *que la volta va al derecho*/che va a destra; *que la vuelta vá al revés*/che va indietro.

Piñón piñón
Piñón piñón piñón
pirulí, pirulí, pirulero.
Piñón piñón piñón
pirulí, pirulí, pirulá.
Un, dos, tres!

Miguel, Miguel, Miguel
que la vuelta va al derecho.
Miguel, Miguel, Miguel
que la vuelta vá al revés.
Un, dos, tres!

Miguel, Miguel, Miguel
toré, toré, torero.
Miguel, Miguel, Miguel
toré, toré, toré.
Un, dos, tres!

Ascolta *Pinón pinón*

Indicazioni per il ballo
Disponiamoci in cerchio a coppie, una dietro l'altra:
• durante la prima parte del canto passeggiamo in direzione antioraria;
• durante la seconda parte ogni coppia batte le mani per tre volte in corrispondenza di "Un, dos, tres!".





UN'IDEA IN PIÙ
Facciamo un battimani

In cerchio, cantiamo il testo, quando diciamo "Un, dos, tres!" facciamo tre battiti di mani in corrispondenza di ogni numero.
Ripetiamo il canto finché bambine e bambini non iniziano a battere spontaneamente le mani in corrispondenza dei numeri.
Invitiamo il bambino o la bambina accanto a noi a voltarsi verso un compagno per stare faccia a faccia, poi a seguire formiamo delle coppie.
Cantiamo sempre più insieme invitando ogni coppia a battere le mani quando si dice "Un, dos, tres!". Proponiamo di cambiare coppia ogni volta dopo il battimani: si può fare ruotando su se stessi.



© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

SCHEDE operative



A cura di
Donatella Fantozzi

CRUCIVERBA CON IMMAGINI E PAROLE

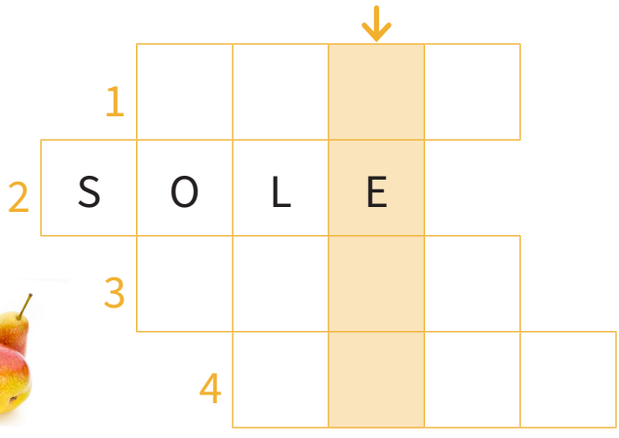
Completa e scopri la parola misteriosa.


1


2


3


4



La parola misteriosa è: ___ ___ ___ ___

Completa e scopri la parola misteriosa.

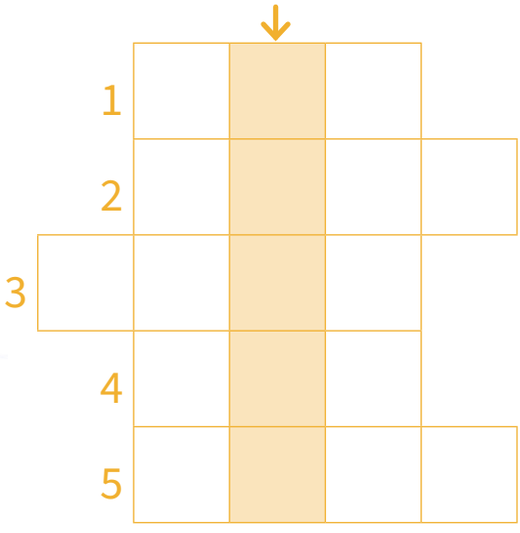

1


2


3


4


5



La parola misteriosa è: ___ ___ ___ ___ ___

© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

REBUS DI PAROLE E FRASI

Sostituisci le immagini con le parole: otterrai altre parole. Osserva l'esempio.


BRE → OTTO + BRE → OTTOBRE

.....

(Parola di 7 lettere)

Prova tu con queste parole.


RE →

.....

(Parola di 5 lettere)



→

.....

(Parola di 8 lettere)


CA 
GENE →

.....

(Due parole di 5 lettere e 8 lettere)

Ora prova con questa frase.

È IM 
NTE AVE 
AMICI

È IM __ __ __ __ __ NTE AVE __ __ AMICI

.....

(Frase di 4 parole)

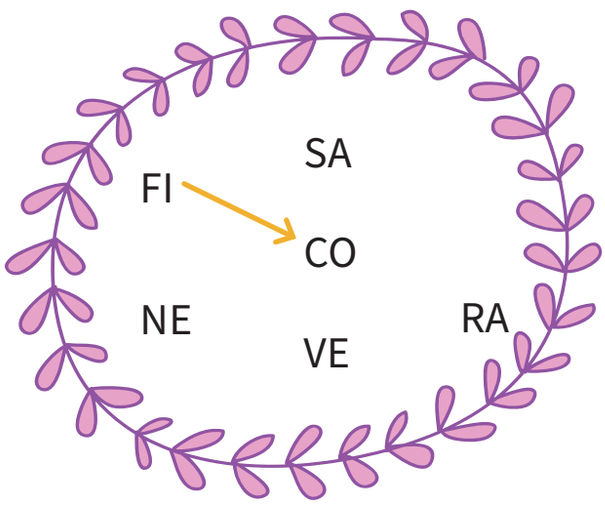
© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

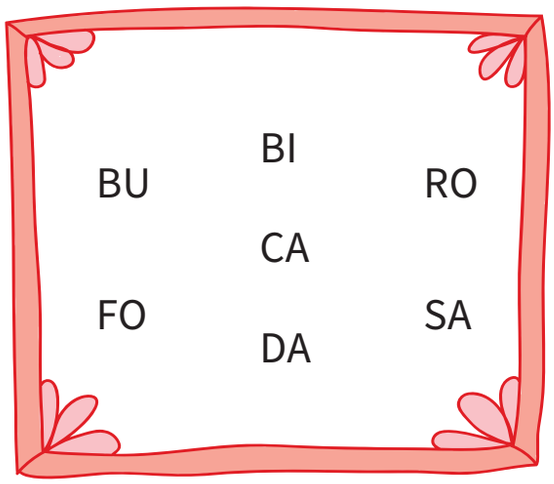
© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

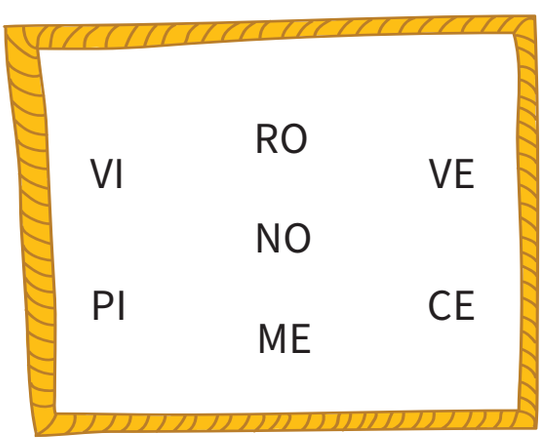
FORMA LE PAROLE

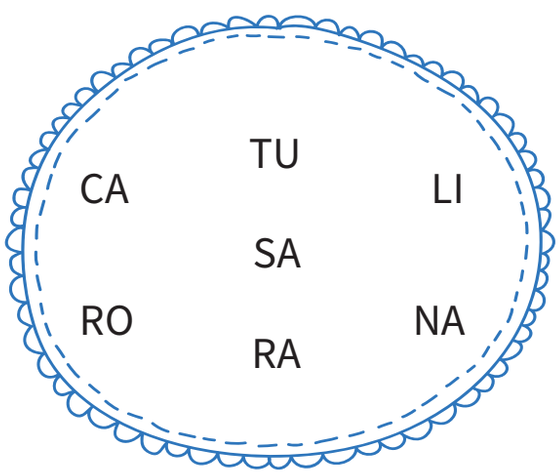
Unisci le sillabe per formare parole di due sillabe, poi scrivile.



FICO







© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

CRUCIVERBA CON INDOVINELLI E REBUS

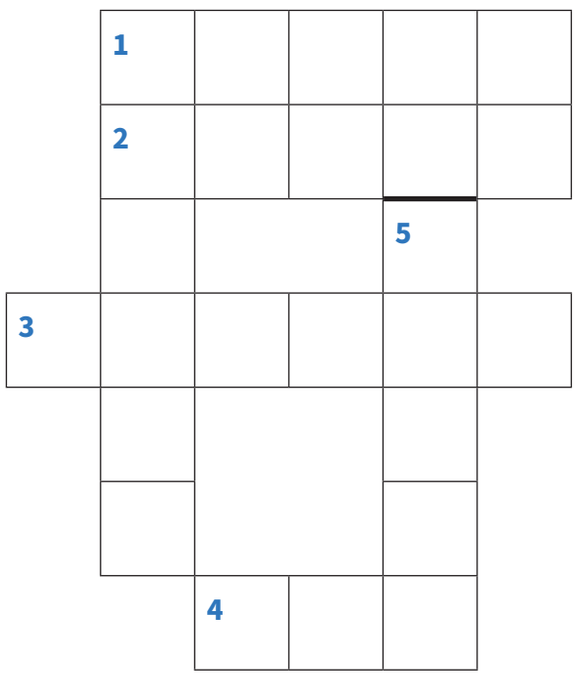
Completa il cruciverba risolvendo gli indovinelli e finendo i proverbi.

ORIZZONTALI →

1. Vola ma non ha le piume.
2. Patti chiari, amicizia ... ?
3. Chi trova un amico trova un ... ?
4. Parla tutte le lingue, ma ti risponde sempre con la tua.

VERTICALI ↓

1. Si spoglia quando fa freddo.
2. Gallina vecchia fa buon ... ?



Prova a risolvere il rebus per scoprire la frase.

GLI  CI SONO SIN  E LE 

GLI ___ CI SONO SIN ____ E LE ___

.....

(Frase di 6 parole)

© Adobe Stock

NOME..... CLASSE..... DATA.....

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

ANAGRAMMI

Gli anagrammi sono giochi in cui si spostano le lettere di alcune parole in modo da ottenerne altre.

Leggi le parole seguenti, poi riordina le lettere in modo da formare le parole adatte agli indizi e scrivile nell'ultima colonna.

PAROLA DI PARTENZA	INDIZIO	PAROLA DI ARRIVO
RAPISCA	La metti in inverno quando fa freddo.	SCIARPA
SANO	Lo soffi quando hai il raffreddore.	
LAVICO	Le usi quando scrivi le parole.	
GRIDANO	Lo sali per le scale.	
OLIVA	È un fiore.	
NERA	Sono di colore verde.	
ROSA	È la femmina di un animale molto simpatico.	
ELICA	È il nome di una bambina.	
CAPRO	È il luogo dove puoi giocare con gli amici.	
ALLEGRIA	Il treno ci passa dentro.	

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

METAGRAMMI

Il metagramma è un gioco che ti permette di passare da una parola all'altra cambiando soltanto una lettera.

Ti faccio un esempio: PANE – PALE – TALE
Adesso prova tu!

Leggi la prima parola. Per arrivare all'ultima, cambia una lettera alla volta e costruirai una scala di parole!

MARE → ___ ___ ___ ___ → ___ ___ ___ ___ → SALE

CANE → ___ ___ ___ ___ → ___ ___ ___ ___ → RIME

Leggi le parole. Poi, cambia posto alle lettere e crea parole nuove.

RITA → ___ ___ ___ ___

SETTE → ___ ___ ___ ___ ___

CUBO → ___ ___ ___ ___

NOME → ___ ___ ___ ___

RIGA → ___ ___ ___ ___

CENTO → ___ ___ ___ ___ ___

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"

LE PAROLE DENTRO LE PAROLE

Quante parole puoi formare usando alcune lettere che compongono la parola “orsacchiotto”? Leggi i due esempi e prova tu...

SOTTO

OCCHI



ORSACCHIOTTO

© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”

LE PAROLE DENTRO LE PAROLE

Quante parole puoi formare usando alcune lettere che compongono la parola “calciatore”?



CALCIATORE

© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”

LE PAROLE DENTRO LE PAROLE

Quante parole puoi formare usando alcune lettere che compongono la parola “dromedario”?



DROMEDARIO

© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”

LE PAROLE DENTRO LE PAROLE

Quante parole puoi formare usando alcune lettere che compongono la parola “lampadario”?



LAMPADARIO

© Adobe Stock

NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”

LE CARTE DELLE EMOZIONI

IO SONO
PREOCCUPATO/A
AGITATO/A
TESO/A



QUANDO

IO SONO
TRANQUILLO/A
SERENO/A
CALMO/A



QUANDO

IO SONO
ARRABBIATO/A
FURIOSO/A
IRRITATO/A



QUANDO

IO SONO
INFELICE
SCONTENTO/A
TRISTE



QUANDO

IO SONO
AMICHEVOLE
AFFETTUOSO/A
GENTILE



QUANDO

IO SONO
ACCETTATO/A
CONSIDERATO/A
BENVOLUTO/A



QUANDO

◗ NOME ..... ◗ CLASSE ..... ◗ DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”

LE CARTE DELLE FIABE

I personaggi



I luoghi



NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

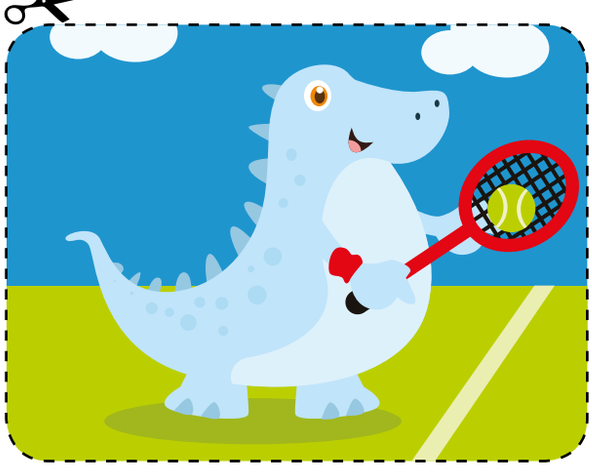
© Giunti Scuola, Progetto “Parole al centro”

FLASHCARD PER DESCRIVERE













NOME ..... CLASSE ..... DATA .....

© Giunti Scuola, Progetto "Parole al centro"