

Dico la mia

Cominciamo a creare il gruppo classe parlando delle vacanze appena trascorse. Diamo spazio al dialogo, guidando bambini e bambine a esprimersi in modo pertinente. Realizziamo un avatar per imparare a rispettare i turni di parola.

di **Maria Antonietta Marchese** 20 luglio 2023



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Prendere la parola negli scambi comunicativi.
- Interagire in modo collaborativo in una conversazione su argomenti di esperienza diretta, formulando domande e dando risposte.



ATTIVITÀ

1. [Condividiamo i ricordi dell'estate](#)
2. [Argomenti di cui parlare](#)
3. [Grappoli di domande](#)
4. [Il tempo dell'ascolto e dell'attesa](#)
5. [PER FARE Un avatar per prendere la parola](#)



SCHEDE, LEZIONI E TUTORIAL | DAD - DDI

- [SCHEDA Domande guida per la conversazione](#)
- [LEZIONE Se ascolto capisco](#)
- [TUTORIAL Creare un avatar](#)



ATTIVITÀ 1

Condividiamo i ricordi dell'estate

Nei primi giorni di scuola, proponiamo attività dedicate alla creazione di un clima sereno e accogliente e alla conoscenza reciproca.

Sediamoci in cerchio, in classe o all'aperto, introduciamo il tema delle vacanze appena trascorse e facciamo parlare liberamente, a turno, le bambine e i bambini. In seguito, continuiamo a proporre occasioni di confronto, introducendo gradualmente le "regole" di una buona conversazione (**Educazione civica**).

ATTIVITÀ 2

Argomenti di cui parlare

Uno dei primi problemi da affrontare in classe prima è quello di imparare a conversare sul tema proposto. Prendiamo l'abitudine di segnare o di rappresentare in modo comprensibile sulla lavagna l'argomento di cui vogliamo parlare. All'inizio i temi o gli argomenti possono essere semplici e concreti, per esempio: diamo la possibilità di parlare di "ciò che si sa" con un unico vincolo: non introdurre un argomento diverso da quello indicato alla lavagna.

Una volta consolidata questa pratica, possiamo sollecitare gli alunni a stare sul "tema", utilizzando un espediente diretto ma abbastanza giocoso che aiuta a riflettere sulla pertinenza del proprio intervento.

Nel corso della conversazione, in presenza di un intervento fuori tema, introduciamo l'espressione-ritornello: "C'entra o non c'entra?".

Pronunciato da tutti come uno "stacchetto pubblicitario" sdrammatizza la situazione, crea una piccola dose di euforia in classe e corregge un comportamento non adeguato.



ATTIVITÀ 3

Grappoli di domande

Proviamo a organizzare una conversazione che abbia per argomento l'amicizia.

Introduciamo delle domande ragionate come quelle nella **SCHEMA Domande guida per la conversazione**, che via via porremo ai bambini e alle bambine per fare scorrere la conversazione.

Organizziamo un primo giro di domande guidato da noi nel ruolo di intervistatori e sottoponiamole ai nostri "intervistati".

Quando saranno in grado di leggere, possiamo proporre una variante: le domande vengono poste da un piccolo gruppo di bambine/i a un altro gruppo più numeroso.

Ricordiamo che ognuna/o:

- deve indicare a chi vuole rivolgere la domanda;
- non deve ripetere una domanda allo stesso compagno se gli è già stata rivolta da un altro;
- non deve sovrapporsi ad altri compagni (né nel fare la domanda, né nel dare la risposta);
- deve aspettare l'invito a rispondere a una domanda;
- non deve segnalarsi continuamente.

Per conversare bene

Prima di lanciare il tema della conversazione, organizziamo la classe:

- un gruppo di cinque/sei alunne/i pone le domande e sta in posizione centrale;
- un altro gruppo di cinque/sei componenti risponde alle domande e si trova in posizione centrale, vicino al gruppo che pone le domande;
- un gruppo di cinque/sei alunne/i ha il compito di controllare che chi parla abbia il tono della voce adeguato. Questo gruppo si posiziona esternamente e verifica se, dalla posizione occupata, si sente bene ciò che si dice.

Se necessario, i "controllori" sventolano una bandierina rossa per segnalare al compagno che parla di alzare la voce.

Il tempo dell'ascolto e dell'attesa

Quando si parla in classe tutti vogliono dire tutto e subito. Come superare questo momento e educare al tempo dell'ascolto e dell'attesa?

Per entrare nel “gioco della conversazione”, svolgiamo il laboratorio: chiediamo a ogni alunna/o di realizzare il proprio avatar (**Arte, Tecnologia**) e introduciamo le regole per prendere la parola (**PER FARE**).

Nella [LEZIONE Se ascolto capisco](#) sono proposti giochi utili per rinforzare tempi e qualità dell'attenzione nell'ascolto.

PER FARE

Un avatar per prendere la parola

Che cosa serve

Fogli e matite colorate; pc con collegamento a Internet.

Come si fa

1. Chiediamo alle bambine e ai bambini di inventare un personaggio che li rappresenti e disegnarlo su un foglio; dotiamolo di un'etichetta con il nome. Se possiamo utilizzare il laboratorio di informatica, invitiamoli a realizzare il proprio avatar con un'app gratuita e di semplice uso come Creaavatar (può essere utile il [TUTORIAL Creare un avatar](#)).
2. Disponiamo i disegni o una stampa degli avatar sopra un tavolo in modo che siano ben visibili a tutti e introduciamo le regole per entrare nel “gioco della conversazione”:
 - Se un bambino vuole parlare prende dal tavolo il proprio avatar e lo posiziona sul proprio banco.
 - Se più bambini chiedono la parola, disponiamo i loro avatar su un banco uno dopo l'altro secondo l'ordine degli interventi.
 - Se si vuole coinvolgere una compagna o un compagno nella conversazione, si prende dal banco il suo avatar e li si chiama in causa: “Voglio fare una domanda a...”.



👁️ Valutiamo

Osserviamo se ogni bambina/o dà risposte essenziali, complete o articolate; se interagisce rispettando i turni di parola; se è attenta/o a ciò che gli altri dicono; se reagisce positivamente o si sente in difficoltà davanti a una domanda.

Documentiamo con registrazioni delle conversazioni e con gli avatar.

Valutiamo il raggiungimento degli obiettivi.