

# 2

classe

# Istruzioni e testi funzionali

Questo mese parliamo di...

ISTRUZIONI

TESTI FUNZIONALI

ELENCHI

ANTONIMI

VIRGOLA

DUE PUNTI

**F**orniamo una serie di istruzioni da eseguire in palestra, da soli e in coppia. Chiediamo ai bambini di preparare istruzioni analoghe per la lezione successiva. Consultiamo la tabella degli orari della palestra per verificare in quale momento è possibile spostare la lezione di educazione motoria. I bambini stendono l'elenco del materiale occorrente per realizzare un manufatto che mostriamo loro. Ricerchiamo nei testi termini dal significato opposto. Usiamo i due punti per introdurre gli elenchi e le virgole per separarne gli elementi.

## RACCORDI

• **EDUCAZIONE FISICA** • **TECNOLOGIA**

### PER SAPERNE DI PIÙ

- *Movimento dalla a alla z. Alfabetizzazione motoria nella scuola primaria.* Ministero dell'istruzione e della ricerca, Coni. Proposte didattiche.
- *Giochiamo! Laboratori e attività per imparare divertendoci.* Supplemento a "La Vita Scolastica" n. 2, ottobre 2017. Firenze: Giunti Scuola.

## VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- comprende il senso globale e le informazioni specifiche di testi ascoltati di tipo diverso, anche in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago;
- partecipa a scambi comunicativi con coetanei e adulti formulando messaggi semplici, chiari e pertinenti;
- racconta oralmente un'esperienza personale o una storia rispettando il criterio della successione cronologica, esprimendo anche i propri sentimenti rispetto al vissuto;
- legge, sia a voce alta sia con lettura silenziosa e autonoma, brevi testi di tipo diverso; comprende il senso globale e gli elementi essenziali dei testi letti;
- scrive frasi, didascalie e testi rispettando le più importanti convenzioni ortografiche;
- arricchisce il lessico già in suo possesso con nuove parole ed espressioni;
- osserva parole e frasi e riflette su alcuni caratteri basilari della loro struttura.

italiano

## ASCOLTO E PARLATO

### Obiettivi

- Ascoltare e comprendere istruzioni relative all'esecuzione di un semplice gioco.
- Dare a un compagno istruzioni efficaci per fare un semplice gioco insieme.

### DAI CHE GIOCHIAMO!

■ Andiamo in palestra (o nel giardino della scuola) e dividiamo la classe in due

gruppi. Questi si alternano nel giocare e nell'osservare i giocatori.

Diciamo ai bambini che forniremo noi tutte le indicazioni per giocare, dopo di che daremo il via al gioco. Gli osservatori devono osservare bene e vedere se tutti i giocatori rispettano le regole.

■ Il primo gioco che proponiamo è "Un, due, tre, stella!".

Tracciamo (o definiamo) la linea di partenza e la linea di arrivo. Con una conta individuiamo il capogioco che si posiziona sulla linea di arrivo, mentre gli altri gioca-

tori si dispongono sulla linea di partenza. Leggiamo le regole e lo svolgimento del gioco. Isoliamo insieme le regole da rispettare e verifichiamo se tutte le parole sono bene comprese. Ad esempio, chiediamo ai bambini se sanno cosa significa "retro-cedere".

### Regole e svolgimento

*Il capogioco volta le spalle ai compagni e inizia a contare: "Un, due, tre, stella!". Nel frattempo gli altri avanzano verso di lui. Pronunciando "stella" il capogioco si*

*gira di scatto. A quel punto gli altri devono bloccarsi nella posizione in cui si trovano, senza fare alcun movimento. Se un giocatore viene sorpreso a muoversi o a perdere l'equilibrio, deve retrocedere fino alla linea di partenza. Il gioco si ripete con lo stesso procedimento fino a che uno dei partecipanti non raggiunge la linea d'arrivo, aggiudicandosi la vittoria. Il vincitore diventerà il nuovo capogioco.*

Aceti, T., Costa, E. (2015). *I migliori giochi della nostra infanzia*. Milano: Gribaudo.

Terminato il gioco, gli osservatori dicono quali indicazioni sono state rispettate e da chi. Se necessario, rileggiamo il testo con le regole per uno svolgimento corretto.

■ Proponiamo ora un gioco per i bambini che hanno fatto gli osservatori.

La fase di preparazione è analoga a quella di "Un, due, tre, stella!", pertanto passiamo rapidamente a leggere come si gioca a "Regina reginella".

### Regole e svolgimento

*Prima di tutto si fa una conta per stabilire chi assume il ruolo della regina. Questa si dispone contro un muro voltando le spalle ai compagni che, a turno, le chiedono: "Regina, reginella, quanti passi mi vuoi dare per venire al tuo castello con la spada e con l'anello?". La regina stabilisce il tipo di passo, che corrisponde a quello di un animale. Per esempio: un passo da formica (molto piccolo) oppure da lepre (molto lungo) o ancora da gambero (molto lungo, ma all'indietro). Vince chi per primo tocca la regina, della quale assumerà il ruolo nel turno successivo.*

**I passi.** Oltre a quelli già citati, ecco altri possibili passi: canguro (a piedi uniti), cavallo (simulando il galoppo), serpente (strisciando a terra) e gnu (su un piede solo).

Aceti, T., Costa, E. (2015). *I migliori giochi della nostra infanzia*. Milano: Gribaudo.

■ A termine del gioco i nuovi osservatori rilevano quali regole sono state seguite e quali no.

### ESERCIZI IN PALESTRA

■ Coinvolgiamo tre o quattro alunni nel mettere in pratica alcune istruzioni fornite

e gli altri a osservare se le consegne date sono rispettate.

■ Diciamo per esempio:

1. "Fate cinque passi in avanti, tre salti piccoli e uno grande. Fate altri cinque passi in avanti".
2. "Fate tre saltelli su un piede, tre saltelli a piedi pari, tre saltelli su un piede e correte fino al cono".
3. "Camminate fino al cerchio. Girate intorno al cerchio poi saltateci dentro a piedi uniti".

■ A turno, tutti i bambini sono coinvolti nella parte pratica dell'attività (modifichiamo ogni volta le istruzioni). Ripetiamo l'attività fornendo una serie di istruzioni che prevedono più movimenti; poi una serie di azioni in cui due alunni devono coordinare i propri movimenti con un compagno.

### FORNIRE ED ESEGUIRE ISTRUZIONI

■ In palestra mettiamo a disposizione cerchi, mattonelle, clavette, funi ecc.

Dividiamo gli alunni in gruppi da tre o quattro bambini. Ciascun gruppo deve inventare un breve percorso da suggerire ai compagni, utilizzando eventualmente alcuni dei materiali che abbiamo preparato. Invitiamo i bambini a stabilire con precisione la sequenza delle azioni da compiere e le istruzioni da impartire.

■ A turno ogni gruppo fornisce la sequenza di istruzioni a un altro gruppetto di compagni. Chi non è direttamente coinvolto, osserva e poi esprime la propria opinione sia circa l'adeguatezza delle istruzioni fornite, sia sull'esecuzione.

### LETTURA

#### Obiettivo

- Comprendere semplici testi funzionali, continui e non continui (orari, biglietti di invito, ricette) e ricavarne informazioni utili al raggiungimento di uno scopo pratico.

### ORARI IN TABELLA A CONFRONTO

■ Sottoponiamo alla classe un caso pratico: dover spostare la lezione di Educazione

fisica di una determinata settimana. Invitiamo i bambini a consultare la tabella con l'orario in cui la palestra è prenotata dalle varie classi della scuola per trovare un'alternativa possibile. Condividiamo la lettura dell'orario della palestra esplicitando quali ulteriori dati dobbiamo tenere in considerazione (orario di servizio dell'insegnante di Educazione fisica, evitare la sovrapposizione della lezione con l'esperto di Musica o la data di un'uscita ecc.).

■ Successivamente diciamo che una classe seconda di un'altra scuola ha il nostro stesso problema. Forniamo, a ciascun bambino, una copia dell'orario della palestra e degli insegnanti di quei bambini (**scheda 1**) e chiediamo di trovare una soluzione possibile.

### SCRITTURA

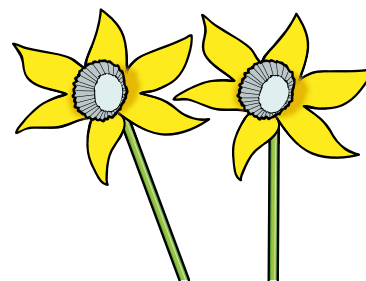
#### Obiettivo

- Scrivere elenchi funzionali (lista della spesa, compiti da eseguire ecc.).

### CHE COSA SERVE?

■ Prima della lezione prepariamo un semplice manufatto che intendiamo far realizzare a scuola ai bambini.

Mostriamo ad esempio due narcisi di carta.



Chiediamo a ciascun bambino di osservarli attentamente e di provare a stendere un elenco del materiale e degli strumenti che serviranno nella fase successiva, la realizzazione vera e propria (**Box 1**).

Confrontiamo le varie liste prodotte e cogliamo l'occasione per correggere eventuali inesattezze nelle scelte lessicali.

■ Mostriamo poi una barchetta fatta con il guscio di una noce. Chiediamo ai bambini di indicarci quali materiali e quali stru-



## BOX 1

## Narcisi di carta

Per realizzare i narcisi di carta bastano semplici materiali e pochi passaggi.

**Materiale occorrente:** cartoncino giallo, cartoncino verde o cannucce sottili verdi, pirottini di carta dei cioccolatini.

**Strumenti:** matita, forbici, colla.

## BOX 2

## Barche fatte con gusci di noce

**Materiale occorrente:** mezzo guscio di noce, plastilina, carta colorata, uno stuzzicadenti.

**Strumenti:** matita, forbici.

menti occorrono per realizzarne una simile. Verifichiamo così se i bambini sono in grado di individuare tutti gli elementi necessari per costruire la barchetta fatta con i gusci di noce (Box 2) e se hanno imparato a distinguere materiali e strumenti.

## LESSICO

## Obiettivo

- Riconoscere coppie di parole contrarie.

## AL CONTRARIO

● Procuriamoci un burattino o un pupazzo. Presentiamolo ai bambini come un tipo alquanto indeciso. Dice sempre tutto e il contrario di tutto.

Diamo voce al pupazzo e diciamo: "Ciao bambini, mi chiamo In, In Certo, per la precisione. Sono proprio felice di conoscervi. No, no, mi sbaglio sono triste... Mi mancano i miei amici... Sapete ho fatto un lungo viaggio per venire qui. No, no, mi sbaglio, è stato corto, sono partito stamattina! Mi sento stanco, beh a dire il vero neanche poi tanto: sono abbastanza riposato per

fare una bella partita a pallone. Sono un esperto giocatore, anche se a volte posso sembrare inesperto...".

● Sottolineiamo con espressività il contrasto indicato dagli opposti felice/triste, lungo/corto, stanco/riposato e così via. Quando i bambini dimostrano di aver compreso che il pupazzo dice qualcosa e subito dopo si contraddice, ritardiamo l'esplicitazione dell'opposto lasciando che siano i bambini a dirlo. Proseguiamo proponendo nel discorso del pupazzo altri opposti (ad esempio alto/basso, veloce/lento, simpatico/antipatico, bello/brutto, sincero/falso ecc.).

● Proponiamo la scheda 2 per continuare a individuare coppie di opposti.

GRAMMATICA E  
RIFLESSIONE SULLA LINGUA

## Obiettivo

- Riconoscere la funzione dei principali segni di punteggiatura e usarli correttamente.

## DOVE METTO LA VIRGOLA

● Iniziamo proponendo ai bambini di riflettere su uno degli usi della virgola più semplici e comuni: il suo utilizzo per separare gli elementi di un elenco.

Osserviamo insieme il seguente testo:

*Già aveva deciso di costruirsi un aquilone tutto da solo. Entrò nel garage e cercò fogli*

*di carta, colla, filo, bacchette di legno e un paio di forbici.*

Chiediamo ai bambini di individuare le virgole (evidenziamole a mano a mano che le trovano) e di provare a spiegare perché sono state messe lì tra le parole. Potremmo farne a meno? Potremmo spostarle in altri punti del testo? Cambierebbe qualcosa? Guidiamo le riflessioni dei bambini sperimentando e/o mettendo alla prova le ipotesi che via via affiorano.

● Proponiamo un altro testo:

*Giada vide che era una giornata perfetta per giocare fuori. Andò immediatamente a chiamare le sue amiche del palazzo: Anna, Jenny, Lisa e Sveva.*

Ripetiamo lo stesso tipo di analisi sulla funzione delle virgole.

Nei due testi le virgole sono usate con il medesimo scopo?

Concludiamo riconoscendo che nei due testi compare un elenco (di oggetti nel primo, di nomi nel secondo). Gli elementi elencati sono separati tra loro dalla virgola. Solo tra gli ultimi due viene usata la congiunzione e al posto della virgola.

**Se qualche alunno riconosce con difficoltà gli elementi che costituiscono i vari elenchi,** sostituiamo le parole con le immagini. Mostriamo che per mettere in fila in ordine tutti questi elementi usiamo un segnetto, la virgola, fino a che non arri-

a  
b  
c

## L'ANGOLO DELLE PAROLE

## Sfida... agli opposti!

Organizziamo una gara dividendo la classe in due squadre. Ogni squadra deve preparare un elenco di coppie di opposti tante quante sono i giocatori di ciascuna squadra. Ogni giocatore sceglie una coppia di opposti, diversa da quella dei compagni, da utilizzare durante lo svolgimento del gioco.

Le squadre si dispongono su due file, una di fronte all'altra. Nella prima fase del gioco, il primo giocatore della squadra A dice una parola della sua coppia di opposti e il primo giocatore della squadra B è sfidato a dire il termine opposto. Se questi è in grado di dirlo, la sua squadra guadagna un punto. I due bambini, quindi, si accodano alle rispettive file e il gioco prosegue con i nuovi capifila. Nella seconda fase del gioco, le due squadre si scambiano i ruoli: sono ora i giocatori della squadra B a sfidare quelli della squadra A. Vince la squadra che, alla fine del gioco, ha totalizzato più punti. Nel caso non sia riconosciuta accettabile una risposta dai bambini, è possibile consultare il dizionario per fare una verifica.

viamo agli ultimi due che uniamo con la e.

■ Proseguiamo con un terzo testo:

*Giancarlo è un bambino con molta immaginazione. Gli piace giocare ai supereroi. Eccolo che entra in azione: sale sulla credenza, si aggrappa alle tende e si lancia verso il centro della sala, atterra sul divano, fa una capriola e con la sua spada immobilità il drago a sette teste!*

In questo brano l'elenco non è costituito da una serie di oggetti o persone, ma da una serie di azioni.

Anticipiamo che la virgola si usa anche in altri casi. Sollecitiamo i bambini a scoprirli quando leggono dei brani sui libri.

## I DUE PUNTI

■ Partiamo di nuovo da un paio di esempi:

*Ada adora i giochi di società: Monopoli, Taboo, Indovina chi?, Risiko! e la tombola.*

*Cecilia ama invece i giochi di movimento: correre, saltare la corda, pattinare, pedalare e persino arrampicarsi sugli alberi.*

I bambini riconoscono che questi brevi testi contengono un elenco. Notiamo che in tutti e due i casi compaiono i due punti proprio prima dell'elenco.

Osserviamo che la parte iniziale del testo introduce un termine generale che può racchiudere al suo interno gli elementi elencati (ne costituiscono casi specifici): *Monopoli*, *la tombola*, *Risiko!* ecc. sono tutti giochi di società; *correre*, *saltare*, *pattinare* ecc. sono tutti giochi di movimento.

■ Proponiamo una caccia al tesoro all'interno di un paio di brani del libro di testo. Scegliamo un testo che riporti i due punti usati per introdurre un elenco e un brano che invece abbia i due punti per segnalare il discorso diretto. Per ora, evitiamo di proporre testi in cui i due punti sono usati con funzioni diverse da queste.

■ Richiediamo ai bambini di trovare i due punti e di "indagare" qual è il loro com-

pito nei due testi. Attraverso il confronto collettivo verifichiamo quanto i bambini abbiano compreso l'uso dei due punti per introdurre un elenco e introduciamo la riflessione sulla punteggiatura necessaria a segnalare la battuta di un personaggio.

## COME & PERCHÉ

### Quando imparare è divertente

Utilizzare il gioco come modalità per imparare costituisce una risorsa importante e al tempo stesso divertente. I bambini sono chiamati ad agire, a interagire, ad adeguare il proprio intervento in base alle mosse degli altri e alle regole del gioco. La ricerca di strategie promuove un pensiero flessibile e divergente. Lo spirito di squadra promuove il reciproco aiuto e il sostegno del gruppo. Ricordiamo inoltre che la memoria si attiva più facilmente quando ci si diverte.

scarica le schede [www.lavitascolastica.it](http://www.lavitascolastica.it) > Didattica



## Scheda 1

### LEGGERE TABELLE

- Il maestro Luca deve spostare la lezione di Educazione fisica. Quando può portare in palestra la sua classe?

CLASSE 2ª C Insegnante GAIA - Insegnante LUCA					
	lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì
8 - 9	Italiano	Matematica	Italiano	Matematica	Lingua inglese
9 - 10	Italiano	Matematica	Italiano	Matematica	Italiano
10 - 11	Storia	Matematica	Italiano	Musica	Italiano
11 - 12	Storia	Scienze	Lingua inglese	Educazione fisica	Italiano
12 - 13	mensa	mensa	mensa	mensa	mensa
13 - 14	pausa	pausa	pausa	pausa	pausa
14 - 15	Matematica	Arte e immagine	Geografia	Religione/ Attività alternativa	Scienze
15 - 16	Tecnologia	Italiano	Geografia	Religione/ Attività alternativa	Matematica

### Orario settimanale della palestra

	lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì
8 - 9					
9 - 10		4ª A			3ª D
10 - 11	2ª A	1ª D	5ª A	4ª C	2ª D
11 - 12	2ª B		4ª B	2ª C	3ª C
12 - 13	5ª B	1ª B	3ª A	3ª B	
14 - 15		1ª A		3ª C	
15 - 16	4ª D		5ª D		5ª C

COMPNDERE SEMPLICI TESTI FUNZIONALI, CONTINUI E NON CONTINUI (ORARI) E RICAVARNE INFORMAZIONI UTILI AL RAGGIUNGIMENTO DI UNO SCOPO PRATICO.

## Scheda 2

### TUTTO IL CONTRARIO

- Leggi il brano e trova la parola che ha significato contrario alla parola sottolineata.

#### I giocattoli buttati

Un bambino ricco si stancava subito dei suoi giocattoli, perché gliene regalavano sempre di nuovi: così buttava quelli di prima dalla finestra. Un bambino che abitava lì vicino, e giocattoli non ne aveva, raccoglieva i giocattoli e li teneva, chiamava altri bambini a giocare con lui, ed erano contenti. Erano così contenti che le loro risate furono sentite dal bambino ricco, che uscì dalla sua casa, si avvicinò, e cosa vide? Tanti bambini che giocavano con i giocattoli che lui aveva buttato via.

Piumini, R. (2003). *C'era una volta, ascolta*. Trieste: Einaudi ragazzi.

- Collega con una freccia le parole che hanno significato opposto.

ricco	buttare
raccogliere	annoiarsi
bambino	povero
divertirsi	adulto
contento	pianti
risate	triste

RICONOSCERE COPPIE DI PAROLE CONTRARIE.