



MICHELANGELO BARTOLO



Imparare
l'italiano
giocando

LA DIDATTICA LUDICA NELL'INSEGNAMENTO DELLA LINGUA

L'utilizzo di attività ludiche o ricreative trova un ampio spazio nella didattica, soprattutto in quella prevista per un orizzonte d'attesa composto da bambini o ragazzi.

L'insegnamento dell'italiano attraverso l'uso della metodologia ludica:

- catalizza i processi di apprendimento della lingua
- facilita la produzione, scritta e orale
- contribuisce al consolidamento della personalità
- coinvolge affettivamente
- favorisce la crescita ed il dialogo interculturale

Il primo problema didattico che un insegnante coscienzioso dovrà porsi sarà quello di *tarare* la sua proposta di attività ludica sulla base delle caratteristiche singole e delle specificità culturali degli alunni che ha di fronte.

Non è semplice, ma una classe multiculturale risulta estremamente variegata.

Bisognerà tener conto, dunque:

- dell' età anagrafica degli allievi.
- la scolarità pregressa.
- le differenze culturali.

La metodologia ludica non va confusa con la semplice presentazione di giochi agli alunni, nella convinzione che il gioco, veicolando la lingua, porti ad un apprendimento spontaneo della lingua. La metodologia ludica è qualcosa di ben più complesso e coinvolgente sia per gli alunni che per il docente.

Il gioco, inoltre, può assumere un valore simbolico e diventare anche un utile strumento di scoperta della varietà delle differenze tra i popoli e costruzione di un atteggiamento non solo di rispetto, ma anche di curiosità e di disponibilità verso l'altro.

Attraverso questo manuale i bambini impareranno giocando e divertendosi

Indice

<i>Imparare a conoscersi: TROVA CHI</i>	<i>pagina 4</i>
<i>Carta d'identità</i>	<i>pagina 5-6</i>
<i>Le vocali</i>	<i>pagina 7</i>
<i>Imparare l'alfabeto</i>	<i>pagina 8</i>
<i>Ascolto e parlo</i>	<i>pagina 9-10-11</i>
<i>Memory dei numeri</i>	<i>da pagina 12 a 16</i>
<i>Usare le palline per numerare</i>	<i>pagina 17</i>
<i>Riordina le parole</i>	<i>pagina 18</i>
<i>Le parti del corpo</i>	<i>pagina 19-20-21</i>
<i>Twister</i>	<i>pagina 22-23</i>
<i>Azioni giornaliere</i>	<i>da pagina 24 a 31</i>
<i>Imparare i mesi dell'anno</i>	<i>pagina 32</i>
<i>Stagioni-mesi dell'anno</i>	<i>pagina 33</i>
<i>Imparare la durata dei mesi</i>	<i>pagina 34</i>
<i>Indovina che ora è</i>	<i>pagina 35</i>
<i>Quante volte?</i>	<i>pagina 36-37</i>
<i>Nella vecchia fattoria</i>	<i>da pagina 38 a 41</i>
<i>Le emozioni</i>	<i>pagina 42</i>
<i>Impariamo a colorare</i>	<i>da pagina 43 a 56</i>
<i>Il divertente gioco dei mestieri</i>	<i>pagina 57-58</i>

Imparare a conoscersi: TROVA CHI ...

Informazioni sul gioco degli amici di classe

Il "gioco degli amici" è un'attività formidabile per aiutare i bambini a familiarizzare con i compagni nuovi. I bambini saranno disposti in un cerchio al centro del quale, a turno, ciascun bambino dovrà presentarsi. In seguito, l'insegnante/tutor dovrà consegnare ad ogni allievo una scheda simile a quella raffigurata in basso. Ognuno di questi riempirà le parti mancanti aggiungendo i nomi dei bambini corrispondenti alla descrizione indicata nella lista. I bambini possono elencare ogni compagno di classe solo una volta sul foglio di lavoro. Le finalità sono principalmente due:

- La prima è quella di incoraggiare i bambini a scrivere i nomi correttamente. Quando questi ultimi troveranno un amico da aggiungere sul foglio, dovrebbero chiedere all'amico come si scrive il suo nome.
- La seconda è quella di memorizzare i nomi dei propri compagni.

Esempio:

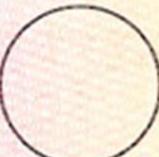
Trova qualcuno in questa classe che

- 1 _____ Ha gli occhi marroni.
2 _____ Ha un cane.
3 _____ Piace la matematica.
4 _____ Porta gli occhiali.
5 _____ Ha la maglia rossa.
6 _____ Ha i capelli lunghi
7 _____ È alto. .
8 _____ Ha le scarpe nere.
9 _____ È nato in gennaio.
10 _____ È una bambina.
11 _____ È magro.
12 _____ È albanese.
13 _____ Ama cantare.
14 _____ Ha i capelli ricci.
15 _____ Ha gli occhi castani.
16 _____ Ha un gatto.

Al termine di questo esercizio bisogna far cerchiare con il colore verde il verbo essere e con il colore rosso il verbo avere.

Carta d'identità.

Tutto ciò che occorre per realizzare questo progetto è una carta d'identità vuota.
Un'esempio è quella qui in basso

<i>Cognome</i>	FOTOGRAFIA
<i>Nome</i>	
<i>nato il</i>	<i>Firma del titolare</i>
(atto n. P. S.) a..... (.....)	
<i>Cittadinanza</i>	IL SINDACO
<i>Residenza</i>	
<i>Via</i>	<i>Impronta del dito indice sinistro</i>
<i>Stato civile</i>	
<i>Professione</i>	
CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI	
<i>Statura</i>	
<i>Capelli</i>	
<i>Occhi</i>	
<i>Segni particolari</i>	
.....	
.....	

Compilare un documento di questo tipo, per i bambini vuol dire essere coscienti della propria identità e saper rispondere a delle domande come :

- Come ti chiami?
- Quanti anni hai?
- Dove sei nato?
- Dove risiedi?
- Qual è la tua professione?

infine l'esercizio verte sulla descrizione di se stessi e quindi occorrono informazioni sull'aspetto fisico:

- Quanto sei alto/a?
- Qual è il colore dei tuoi capelli?

Qual è il colore dei tuoi occhi?

Una volta riusciti a compilare il documento, i bambini, saranno invitati a realizzare un proprio ritratto di dimensioni pari allo spazio disponibile per la foto. Il disegno sarà ritagliato ed incollato sul “documento”. Ed ecco pronta la carta d’identità personale!

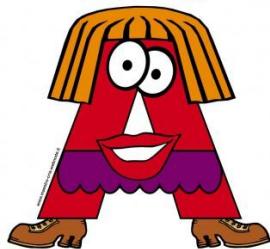
Cognome **Rossi**
Nome **Antonia**
nato il **14/05/1985**
(atto n. P. S.)
a. ()
Cittadinanza **Italia**
Residenza **Italia**
Via **Casilina 320**
Stato civile **Sposata**
Professione **Insegnante**

CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI
Statura **1.68**
Capelli **Biondi**
Occhi **Azzurri**
Segni particolari
.....
.....

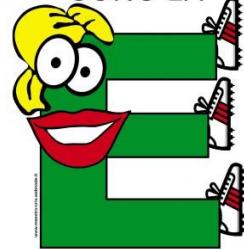


Le Vocali

UNA GAMBA QUA,
UNA GAMBA LÀ,
MI PRESENTO
SONO LA



LA VOCALE
SONO DEL RE
FATE UN INCHINO
SONO LA



GIOCO A PALLA
NOTTE E DI
DIRITTA E SMILZA
SONO LA



IO SBADIGLIO
ALTRO NON FO.
STAI SICURO
SONO PROPRIO LA



SONO SEMPRE
A GAMBE IN SU.
CURIOSA E
SIMPATICA
MI CHIAMO



Regole del gioco:

1. Far imparare le filastrocche di ogni vocale.
2. Dividere i bambini in 2 squadre.
3. Mimare le azioni indicate nelle filastrocche.
4. Farle indovinare ai componenti della propria squadra.

Imparare l'alfabeto

A come aquilone

B come bottone

C come canzone che adesso canterò

D come diamante

E come elefante

F la farfalla che nel cielo volerà

per G c'è tanta gente

per H non c'è niente

per I c'è l'italiano che adesso imparerò

L la lumaca

M la mia mamma

N è Natale e tanti doni io avrò

come orso

P come pallone

Q questo quaderno che tra poco scriverò

R come rana

S come strada

T il grande tavolo su cui oggi mangerò

U come uccello

V come ventaglio

Z come Zorro che stasera sognerò

sotto le lenzuola tutte le parole fanno le capriole e un'altra storia
inventerò!



Ascolto e parlo

È sabato sera ..



*Ciao Sara, ci
vediamo alle
dieci in
discoteca?*



*Ciao Giorgia, ti
aspetto alle sei in
palestra per
allenarci.*

B





Completa la tabella facendo riferimento alle vignette sovrastanti.

	A CHE ORA ARRIVANO	DOVE VANNO	CHE COSA FANNO
A			
B			
C			
D			
E			

Un buon consiglio per rendere più interessante l'attività e per far interagire i bambini tra loro è quello di far recitare le precedenti vignette.

Memory dei numeri

Il Memory è un gioco che consiste:

- nel ritagliare i singoli rettangoli e colorarne il retro a piacere;
- disporre su un piano in modo sparpagliato i vari rettangoli senza far vedere la parte scritta;
- infine ruotare a turno due rettangoli per volta associando ai numeri scritti in lettere quelli scritti in cifre.

1

uno

2

due

3

tre

4

Q
U
A
T
T
R
O

5

C
I
N
Q
U
E

6

sei

7

S

E

T

T

E

8

O

T

T

O

9

N

O

V

E

10

D

I

E

C

I

Usare le palline per numerare

Questo è un gioco di estrema facilità che aiuta i bambini ad associare l'apprendimento alla manualità. Tutto ciò che occorre sono delle semplici palline, il materiale può essere vario, (cartapesta, plastica, semplici fogli di carta) da raccogliere in un qualsiasi contenitore.

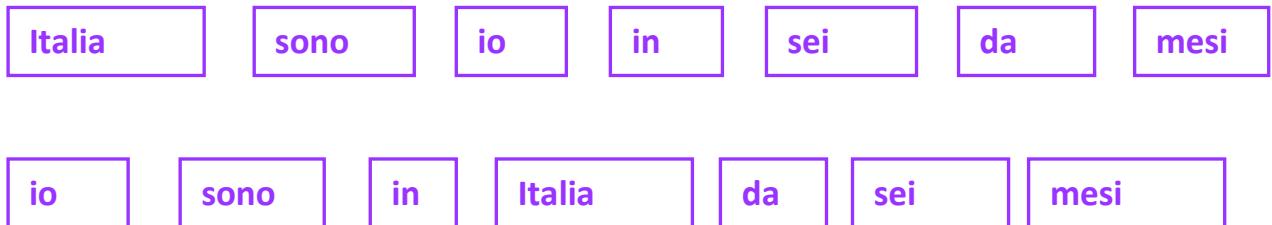


Il tutor o comunque l'insegnante che seguirà i bambini non farà altro che pronunciare a voce alta un numero compreso tra l'1 e il 20 (in base alla quantità di numeri che si vogliono insegnare). I bambini di conseguenza avranno il compito di raccogliere dal contenitore tante palline quante richieste dal tutor e darne una ad ogni bambino presente.

Riordina le parole

Inizialmente l'attività consiste nel ritagliare in forma rettangolare le varie parole che formano una frase posizionandole in modo disordinato.

Esempio 1:



Esempio 2:



Esempio 3:



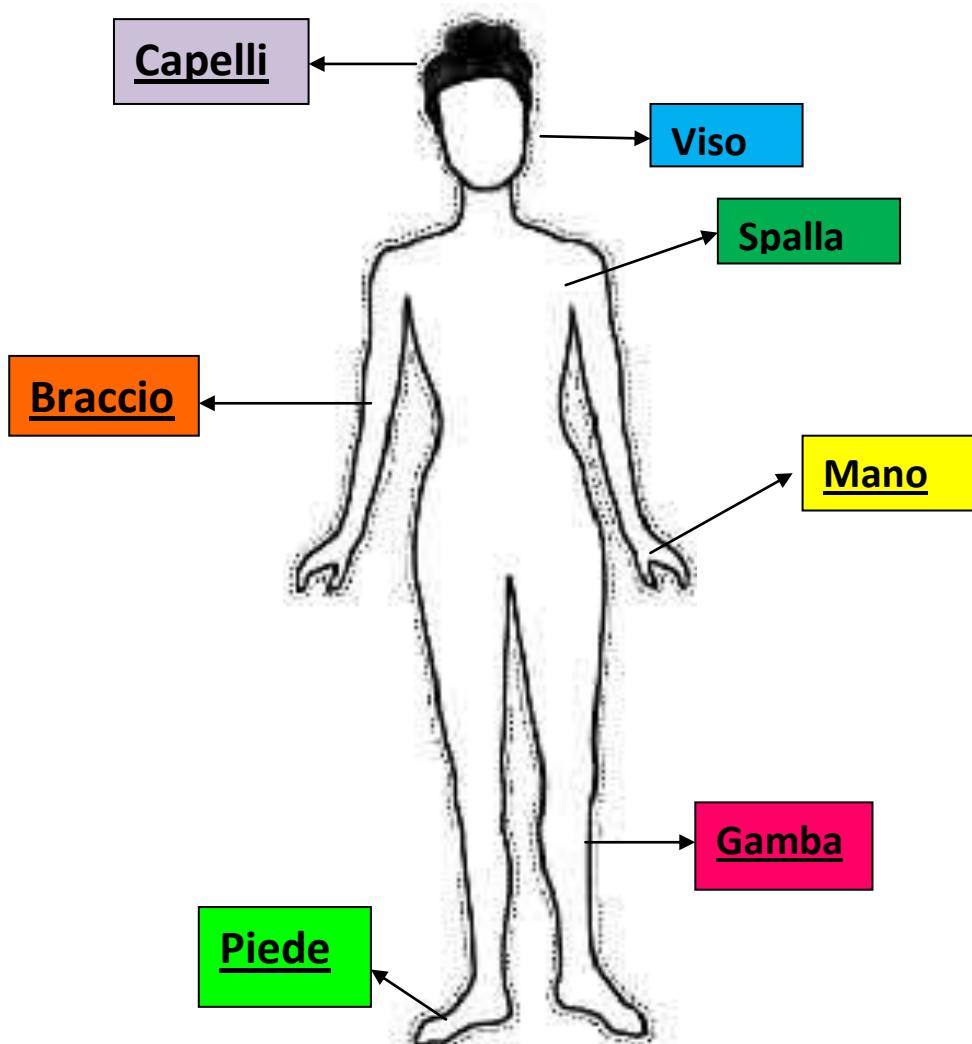
I bambini, singolarmente, dovranno prendere le varie parole (e quindi parti della frase) e ordinarle in maniera corretta così da dare un senso alla frase.

Le parti del corpo

Una divertente attività per imparare il nome delle varie parti del proprio corpo

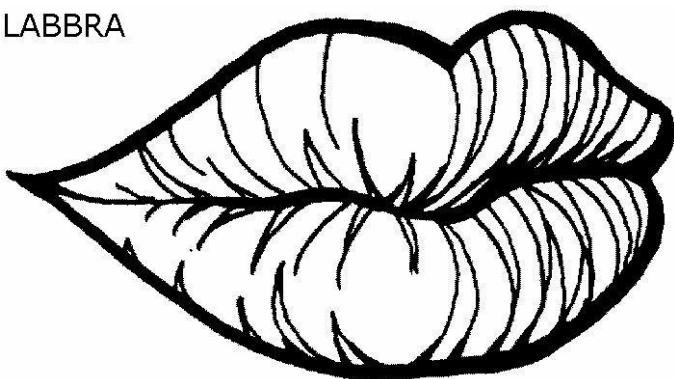
Regole del gioco

1. L'insegnante aiuta i bambini a disegnare su un grande foglio bianco la sagoma del proprio corpo facendoli sdraiare a terra e ripassando con un pennarello i contorni.
2. Ciascun bambino dovrà ritagliare e colorare la propria sagoma.
3. Aiutati dall'insegnante i bambini dovranno disegnare, dipingere e ritagliare tanti nasi, occhi e orecchie di carta (fotocopiando le immagini riportate in basso), per poi incollarli sulla propria sagoma.
4. Per rendere più realistico il disegno, si consiglia di rivestire la propria sagoma con stoffe di vario colore. Una volta terminato il lavoro ogni bambino potrà portarlo a casa.



Labbra

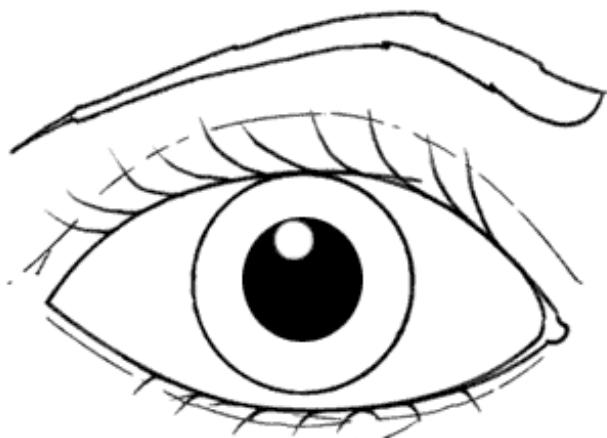
LABBRA



Naso



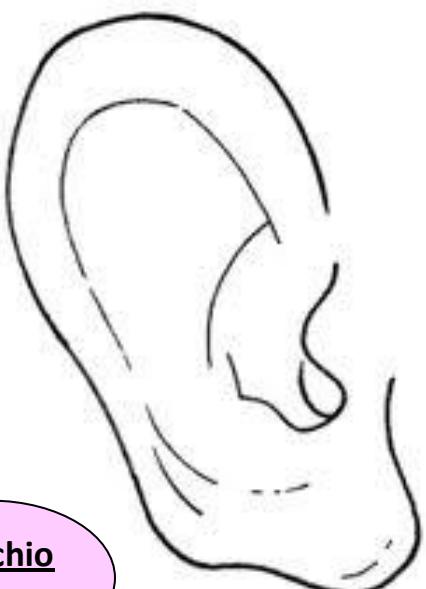
Occhio



Orecchio
destro



Orecchio
sinistro



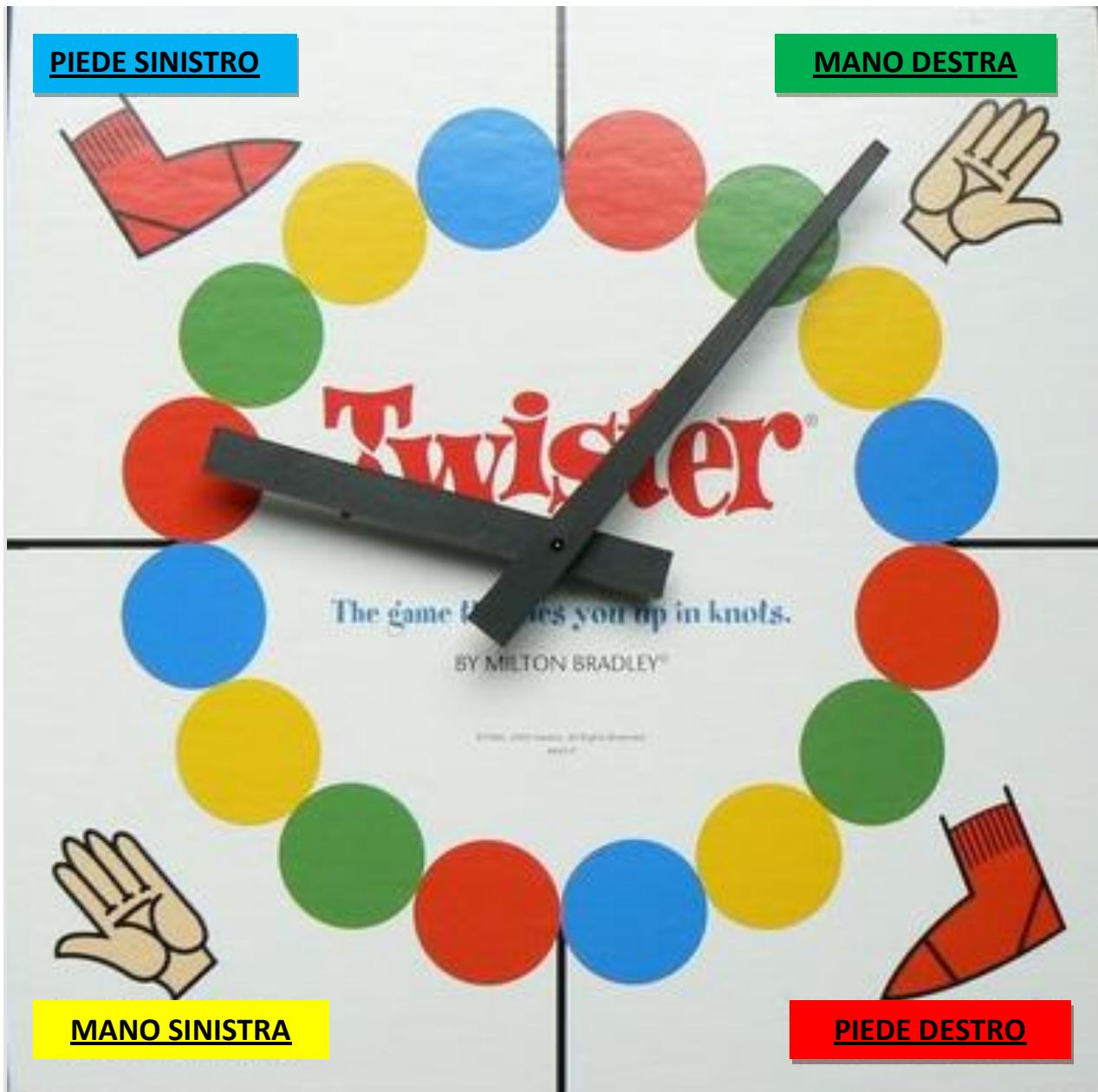
Ecco qui il risultato



Twister

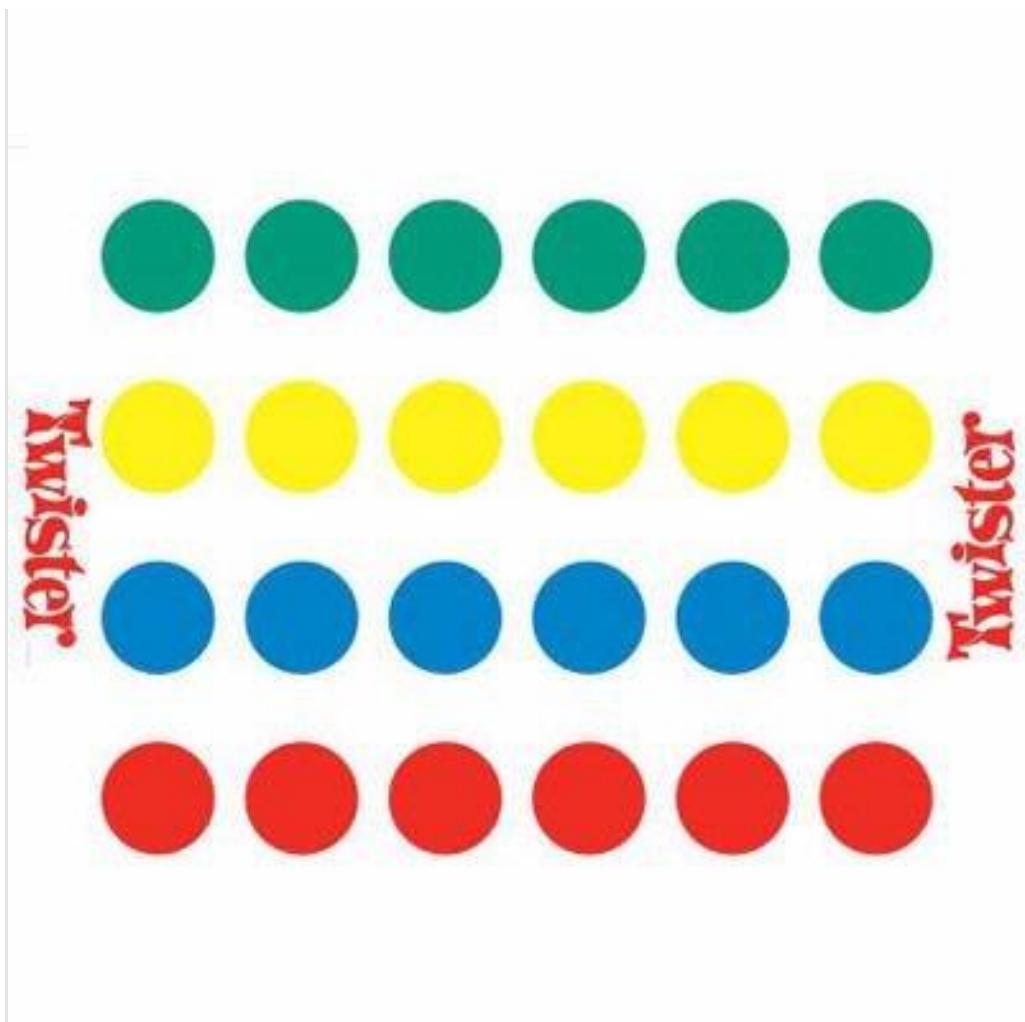
Scacchiera

Creare un quadrante di cartone con delle freccette, diviso in quattro settori ognuno con dei colori e delle figure di parti del corpo, servirà poi per determinare, una volta girato, i colori su cui dovranno posizionarsi i giocatori.



Tappetino

Creare un tabellone in plastica o vinile raffigurante ventiquattro cerchi di quattro colori diversi disposti su quattro file.



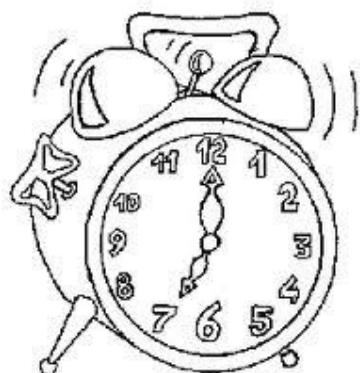
Regole

Il giocatore, che a turno funge da arbitro e non partecipa al gioco, fa ruotare la freccia posta sul cartoncino che indicherà il colore di un cerchio e quale parte del corpo (mano, gamba sinistra, braccio destro, ecc...) vi deve poggiare il giocatore di turno. Durante la partita i giocatori si troveranno in posizioni sempre più aggrovigilate e meno agevoli tanto che ci si ritroverà a perdere l'equilibrio prima o poi, e chi toccherà il tappeto con una qualsiasi altra parte del corpo verrà eliminato dal gioco. L'ultimo giocatore a rimanere in partita sarà il vincitore.

Azioni giornaliere

Di mattina:

Mi sveglio



Mi lavo il viso



Mi vesto



Faccio colazione



Mi lavo i denti



Mi pettino



Mi metto le scarpe



Sono pronto per uscire



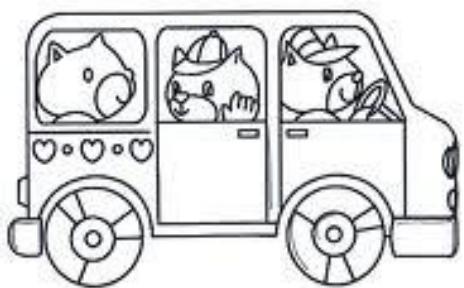
Come vado a scuola:



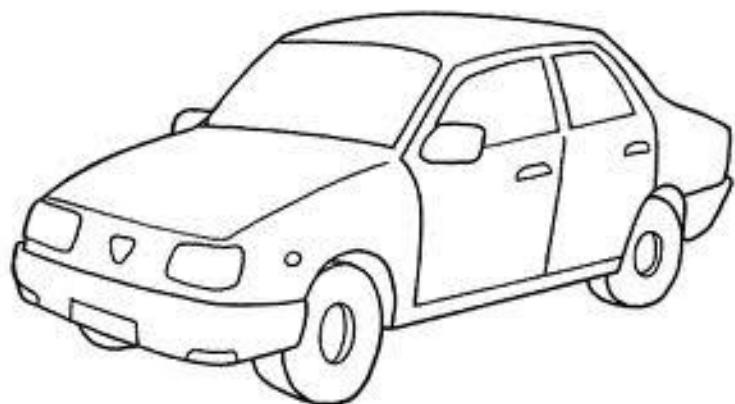
.... A piedi



... In bici

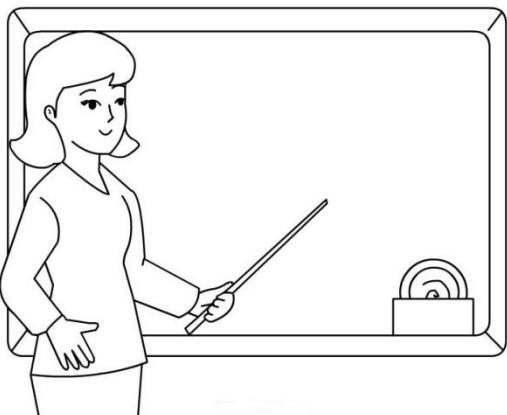


...In autobus



... IN AUTO

A scuola:



Ascolto la maestra



Alzo la mano per parlare



Chiedo di andare in bagno

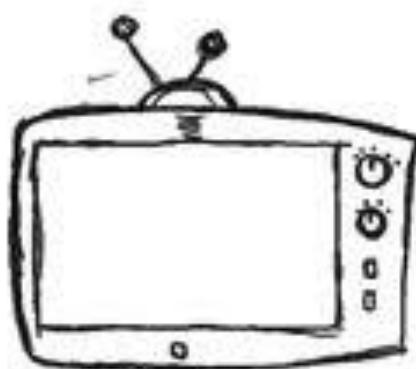
Torno a casa:



Pranzo



Guardo la tv



Faccio i compiti

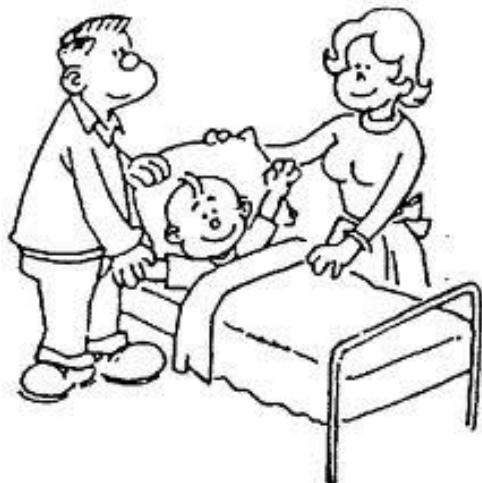


Vado a giocare



Di sera:

Vado a letto



Istruzioni:

Dopo aver illustrato e spiegato i vari momenti della giornata si può dare il via al gioco del Mimo. Si dividono i bambini in due squadre e a turno ogni bambino imita una di queste azioni. Vince chi ne indovina di più.

Imparare i mesi dell'anno

IL TRENO DEI MESI ha 12 vagoni,

ogni vagone porta cose buone...

Gennaio ha nevicato

Febbraio mascherato

Marzo con l'ombrellino

Aprile un po' più bello

Maggio fiori e frutti

Giugno a casa tutti

Luglio ed Agosto

la scuola non conosco

Settembre col buon vino

Ottobre un po' freddino

Novembre vedo male

Dicembre col Natale!

Stagioni-Mesi dell'anno.

Istruzioni:

Questo è un modo semplice e veloce per imparare ai bambini ad associare ad ogni stagione i suoi rispettivi mesi. Si inizia spiegando quali sono le stagioni calde e quelle fredde, e l'abbigliamento opportuno da indossare per fare in modo che gli allievi possano in più modi possibili memorizzare le varie relazioni tra mese-stagione. In seguito si scrivono su 4 cartoncini di media grandezza le varie stagioni e si ritagliano

Inverno

Estate

Primavera

Autunno

Si prosegue facendo la medesima cosa con i nomi dei mesi.

Dicembre

Aprile

Marzo

Gennaio

Maggio

Novembre

Luglio

Giugno

Agosto

Settembre

Ottobre

Febbraio

L'ultimo compito spetta ai bambini che dovranno fisicamente prendere un cartoncino con su scritto il mese e posizionarlo sotto la stagione corretta.

Imparare la durata dei mesi

“30 giorni a Novembre, con Aprile, Giugno e Settembre; di 28 ce n’è uno, tutti gli altri ne han 31”

I giorni della settimana

Lo scopo di questo esercizio è imparare il nome dei giorni della settimana in ordine cronologico.

Il primo passo verso questa meta è comporre tramite le lettere disponibili i nomi dei giorni della settimana sparsi in disordine su una qualsiasi superficie.

Esempio:

Parola disordinata:



Parola

ordinata:



In un secondo momento, quando tutte le parole assumeranno un senso compiuto, si potrà passare alla seconda fase dell'attività. Tutto sta nel saper attuare le conoscenze acquisite, in quanto i bambini devono sapere i giorni della settimana in ordine cronologico (Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì, Sabato). Due sono le parole utili per questo esercizio: Domani e Ieri. Su una superficie sarà posizionato uno dei giorni della settimana che verrà poi preceduto dal giorno precedente e seguito quello successivo. La stessa cosa può essere realizzata su un qualsiasi cartellone che verrà compilato giornalmente.



Indovina che ora è

Occorrente:

-Orologio di cartone



-Bigliettini

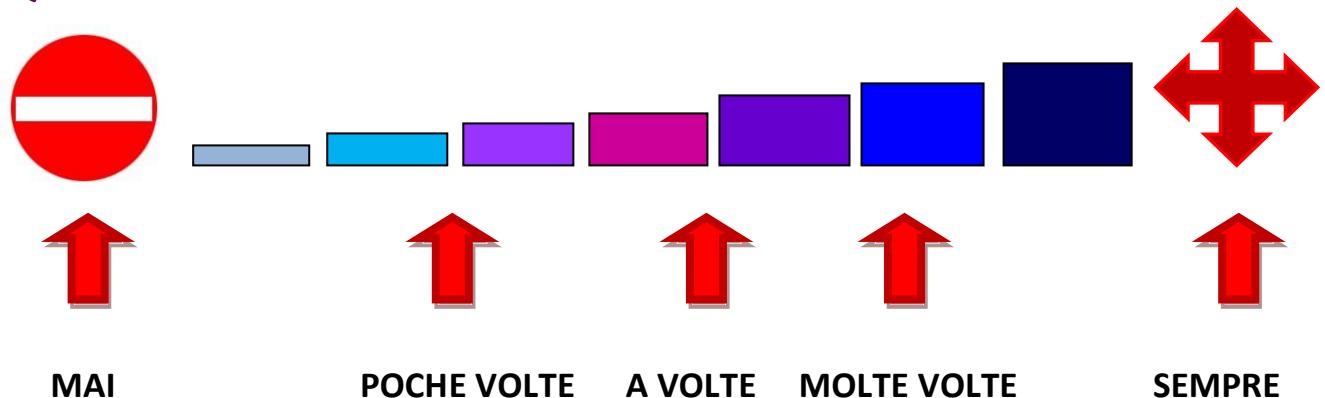
01:25

una e venticinque

Lo scopo del gioco:

1. Creare un orologio di cartone con dei fermacampione
2. Scrivere nei bigliettini degli orari e mischiarli in un contenitore
3. Pescare un bigliettino, leggere l'ora e aggiustare le lancette dell'orologio

Quante volte?



Questa è una scala graduata che, come si può notare, va dal “mai” al “sempre”. Questo è utile per indicare la frequenza di alcune azioni ed è realizzabile in un cartellone o su un foglio di quaderno. Lo scopo di questo esercizio è acquisire la concezione del tempo. A questo grafico verrà accompagnata una tabella che verrà poi compilata da ogni bambino, a turno, in base alla frequenza con cui loro stessi compiono le varie azioni.

Esempio:

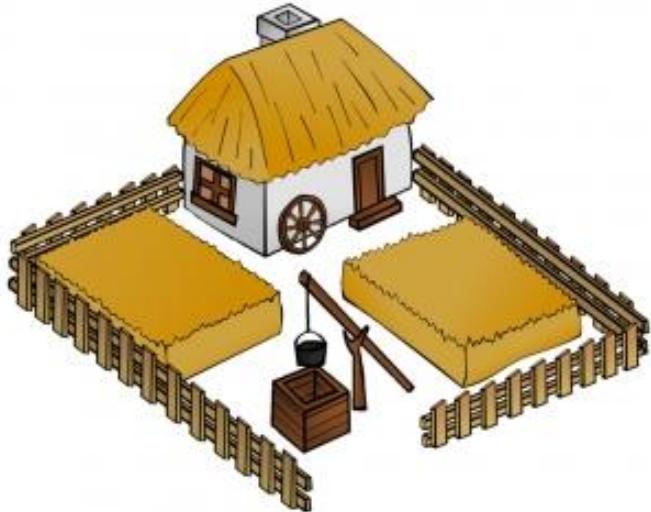
	<i>mai</i>	<i>raramente</i>	<i>A volte</i>	<i>spesso</i>	<i>Sempre</i>
			<i>X</i>		
<i>Giocare a calcio</i>					

 <p>Guardare la tv</p>			X	
 <p>Mangiare il gelato</p>			X	
 <p>Disegnare</p>				X
 <p>Andare al cinema</p>			X	
 <p>Mangiare la pizza</p>				X

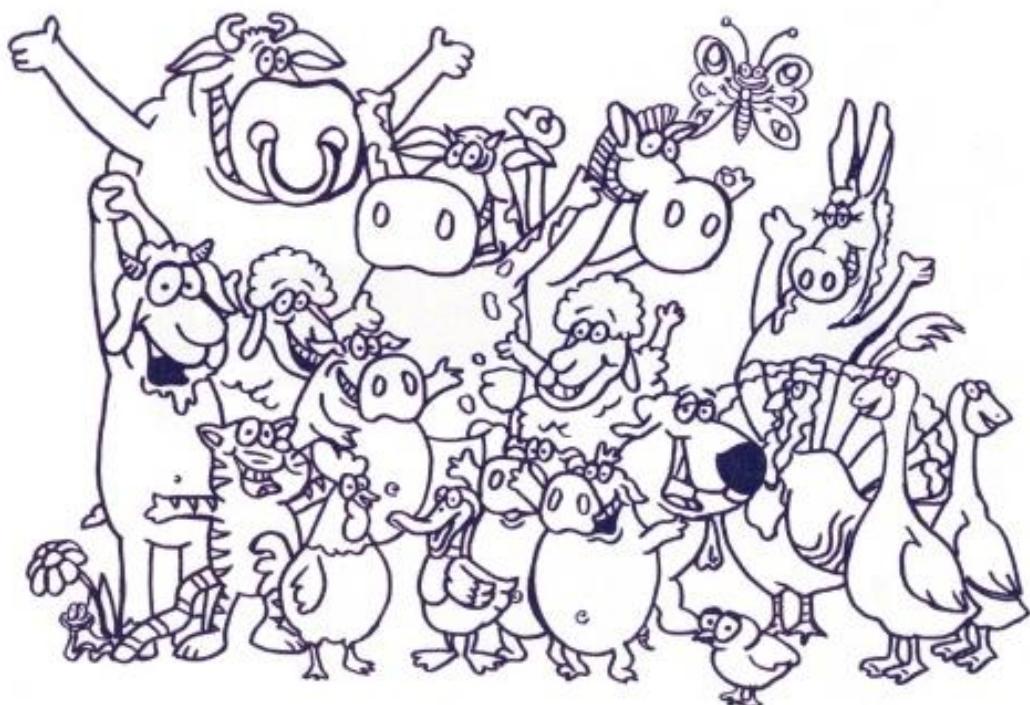
Per finire, il primo grafico sviluppato verrà svuotato delle parole sotto, di modo che i bambini, uno alla volta, dovranno indicare con il dito la zona opportuna e corrispondente al “mai”, piuttosto che al “sempre”, etc.

Nella vecchia fattoria

Nella vecchia fattoria, ia ia Oh

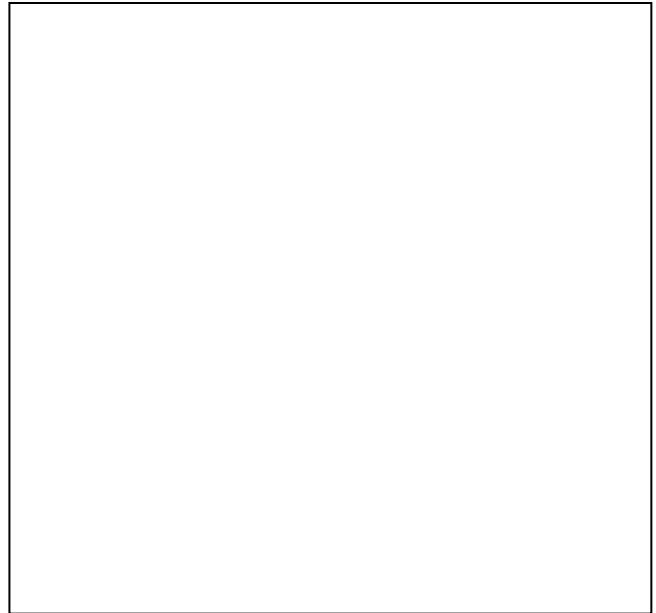


Quante bestie ha zio Tobia, ia ia Oh



C'è il gatto "MIAO", il gatto "MIAO", il ga-ga-gatto "MIAO";

Prova anche tu a disegnare e colorare il gatto.

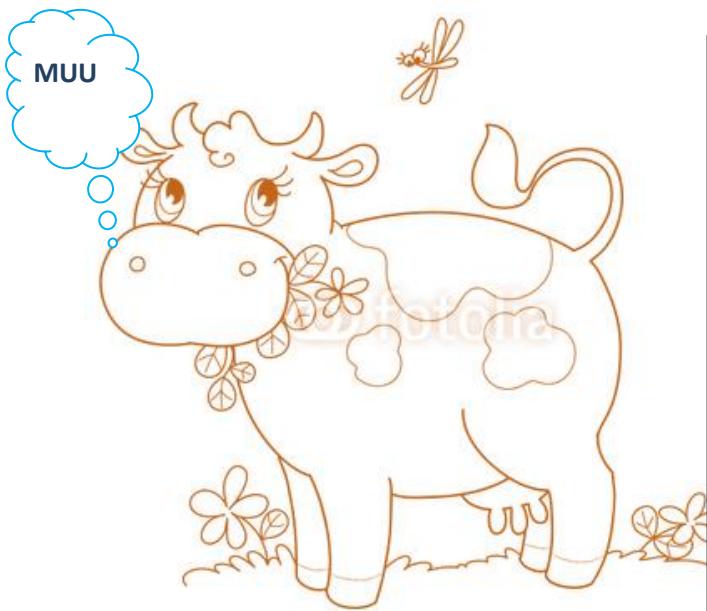


Nella vecchia fattoria, ia ia Oh

Quante bestie ha zio Tobia, ia ia Oh

C'è la mucca "MUU", la mucca "MUU", la mu-mu-mucca "MUU";

Prova anche tu a disegnare e colorare la mucca.

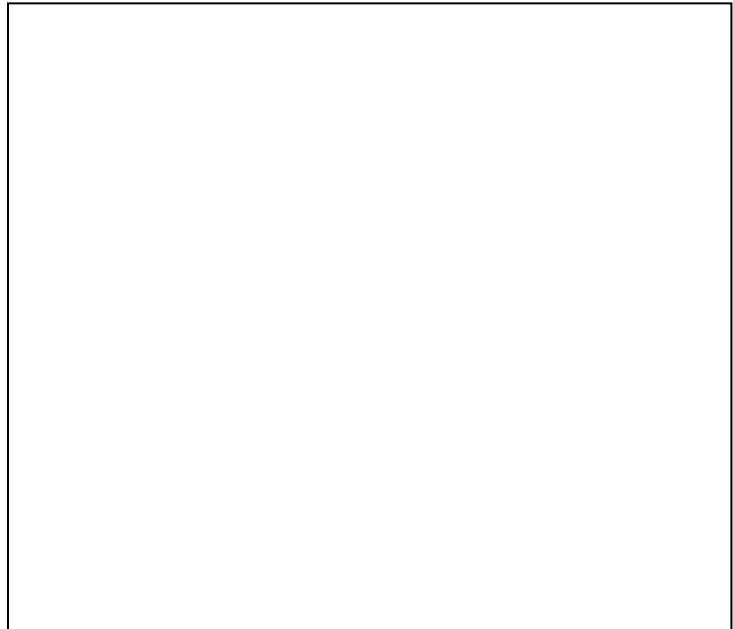
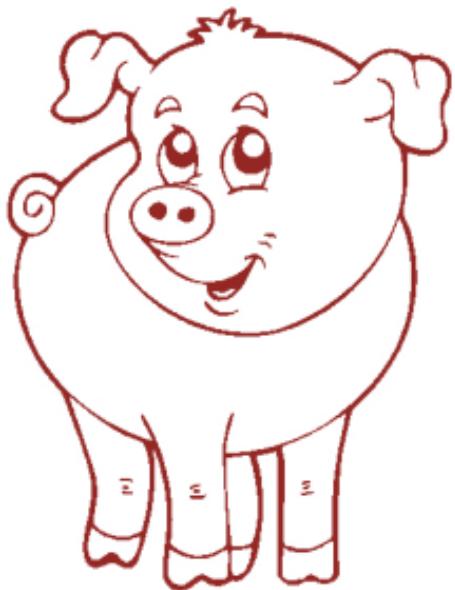


Nella vecchia fattoria, ia ia Oh

Quante bestie ha zio Tobia, ia ia Oh

C'è il maiale "GRUNF", il maiale "GRUNF", il maia-ia-iale "GRUNF"

Prova anche tu a disegnare e colorare il maiale.

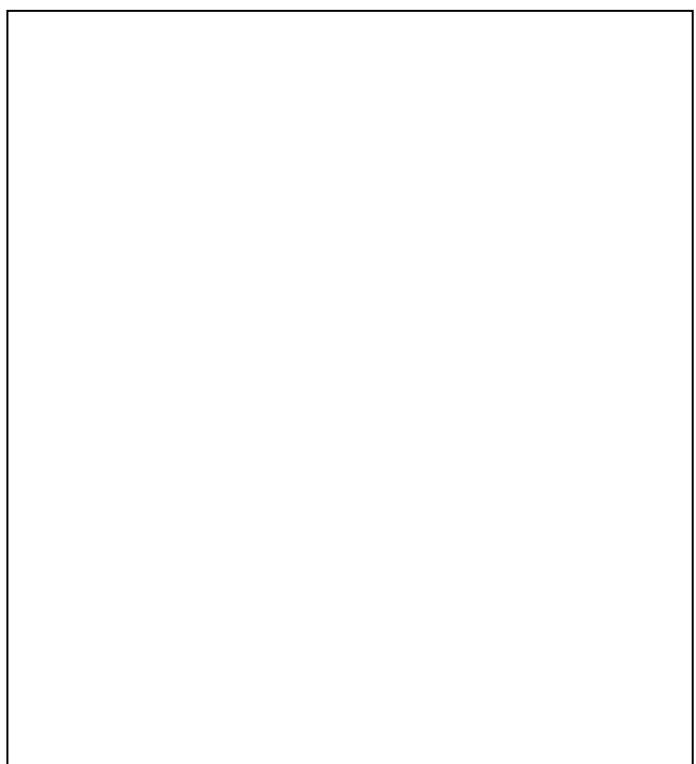
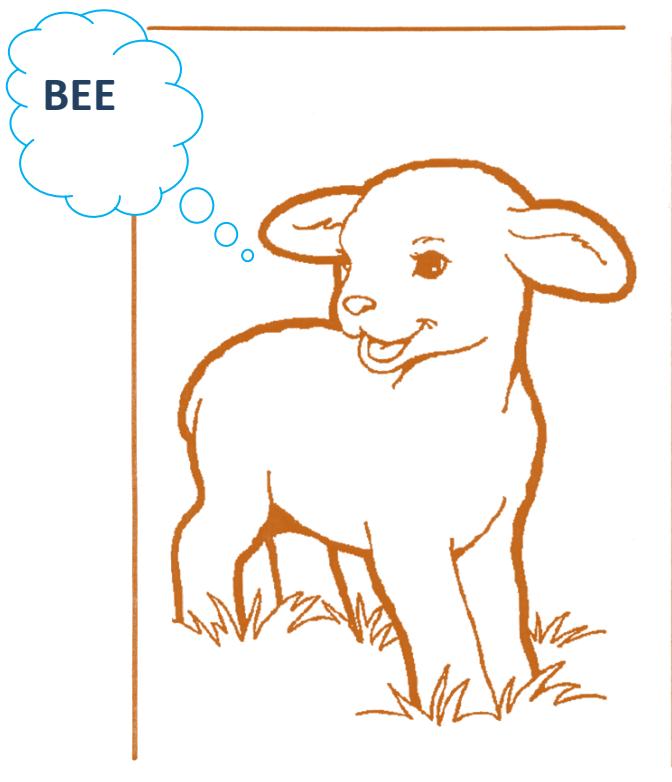


Nella vecchia fattoria, ia ia Oh

Quante bestie ha zio Tobia, ia ia Oh

C'è l'agnello "BEE", l'agnello "BEE", l'agne-gne-gnello "

Prova anche tu a disegnare e colorare l'agnello.

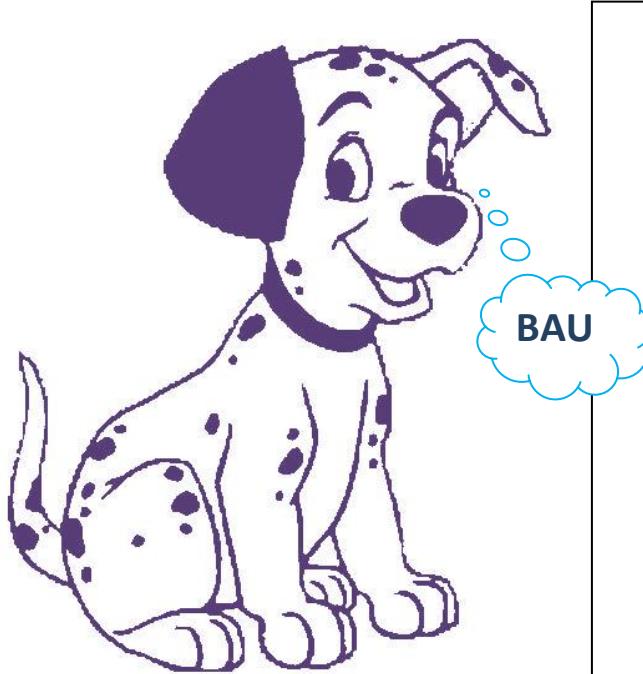


Nella vecchia fattoria, ia ia Oh

Quante bestie ha zio Tobia, ia ia Oh

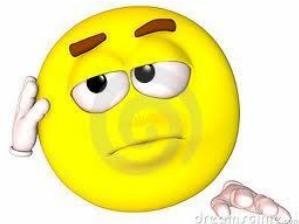
C'è il cane "BAU", il cane "BAU", il ca-ca-cane "BAU";

Prova anche tu a disegnare e colorare il cane.



Dopo aver dimostrato le tue capacità artistiche prova a cantare questa canzoncina per memorizzare meglio i nomi e i versi degli animali.

Le emozioni.



Triste

Felice

Innamorato Allegro

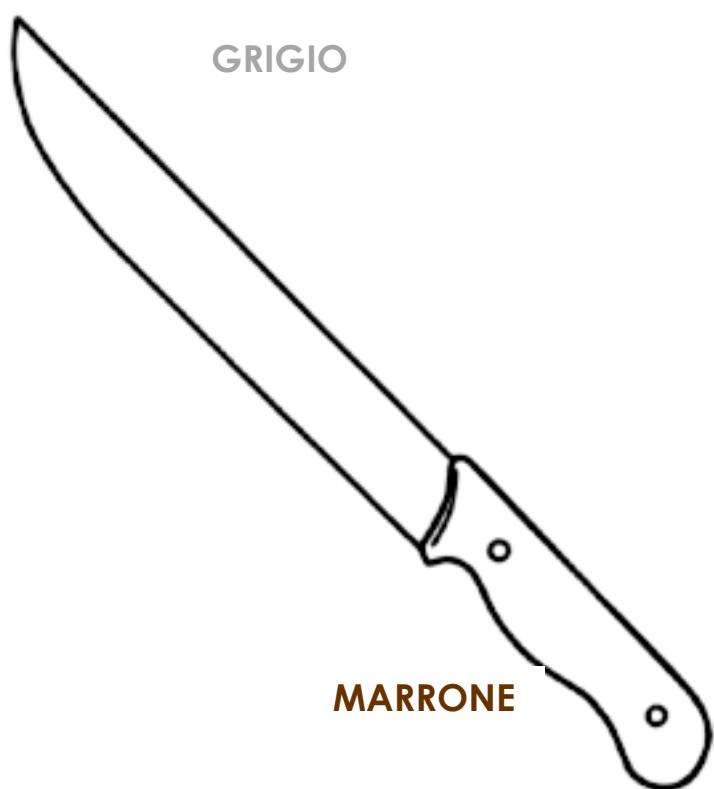
Arrabbiato Annoiato

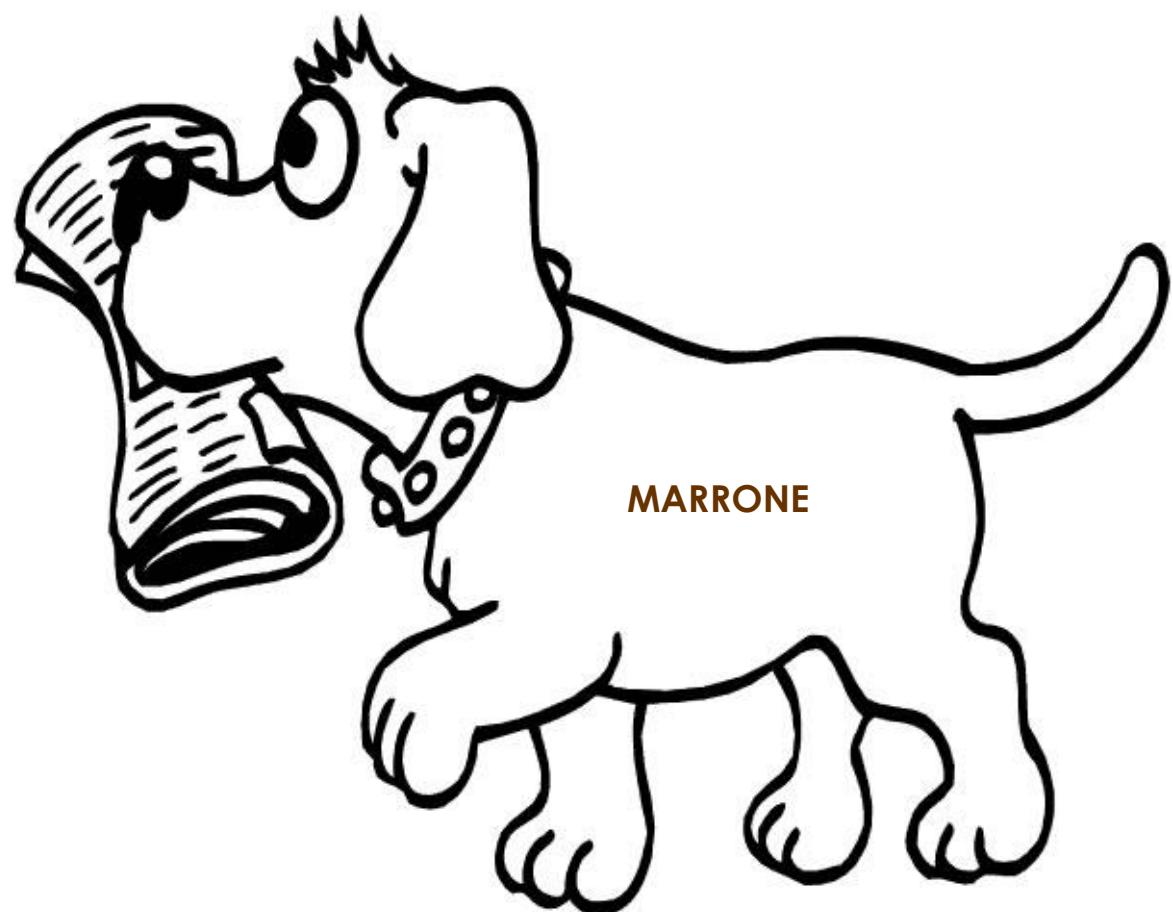
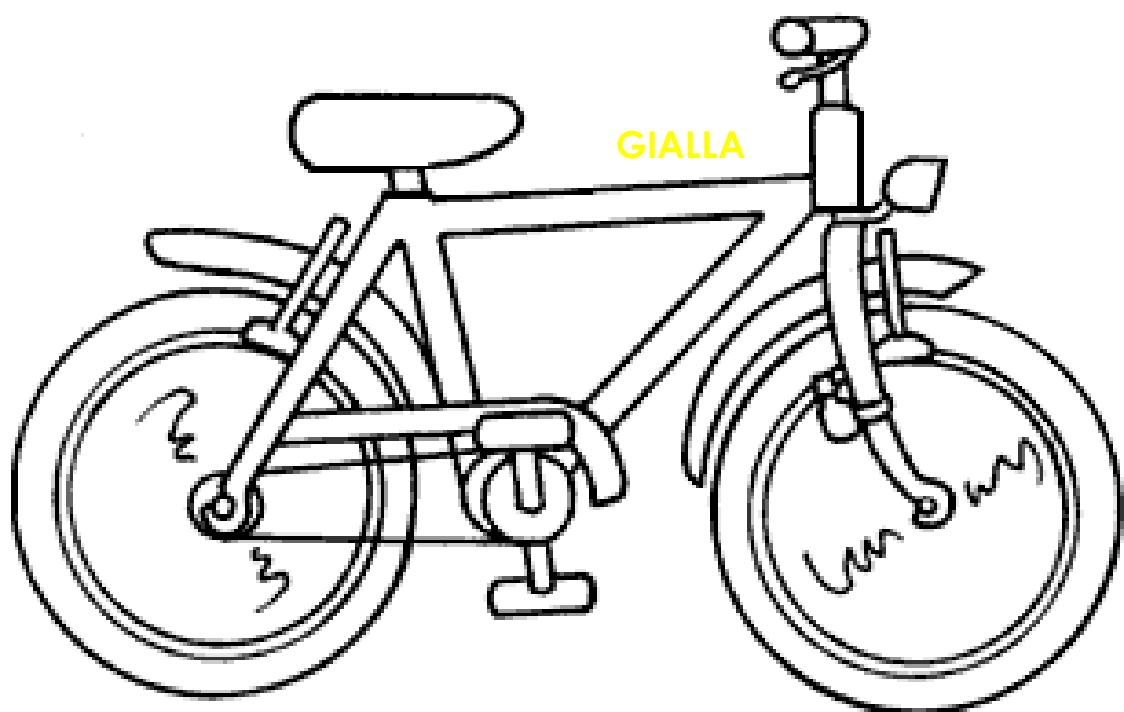
Regole:

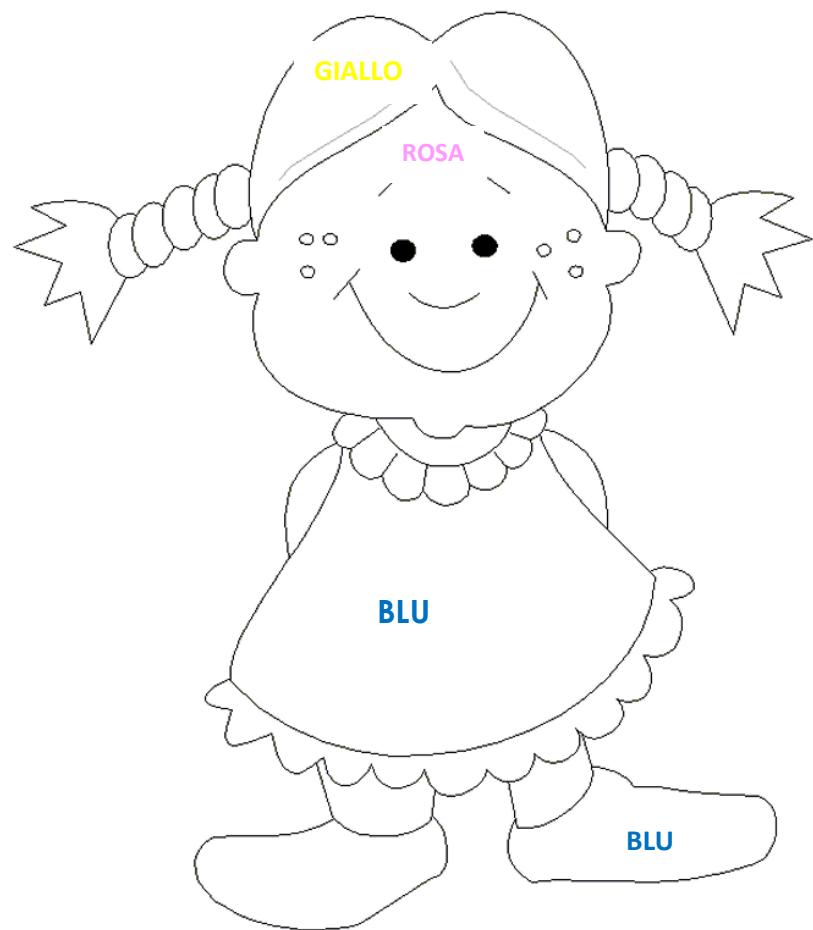
1. Associare ogni stato d'animo alla propria faccina
2. Ritagliare e incollare in un cartellone nel giusto ordine
3. Scegliere uno stato d'animo che si vorrebbe e uno che non si vorrebbe avere
4. Infine buttare in un cestino lo stato d'animo che non si vorrebbe e creare una maschera dello stato d'animo che si vorrebbe avere

Impariamo a colorare

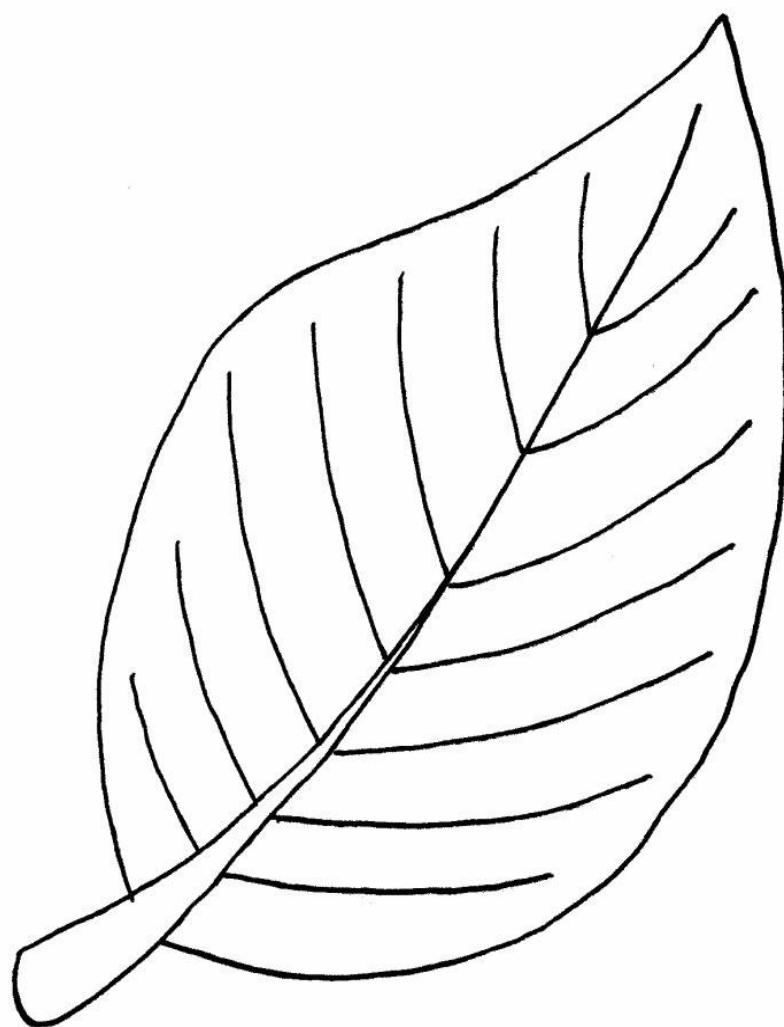
1) Riempি con i colori prescelti le immagini a disposizione.



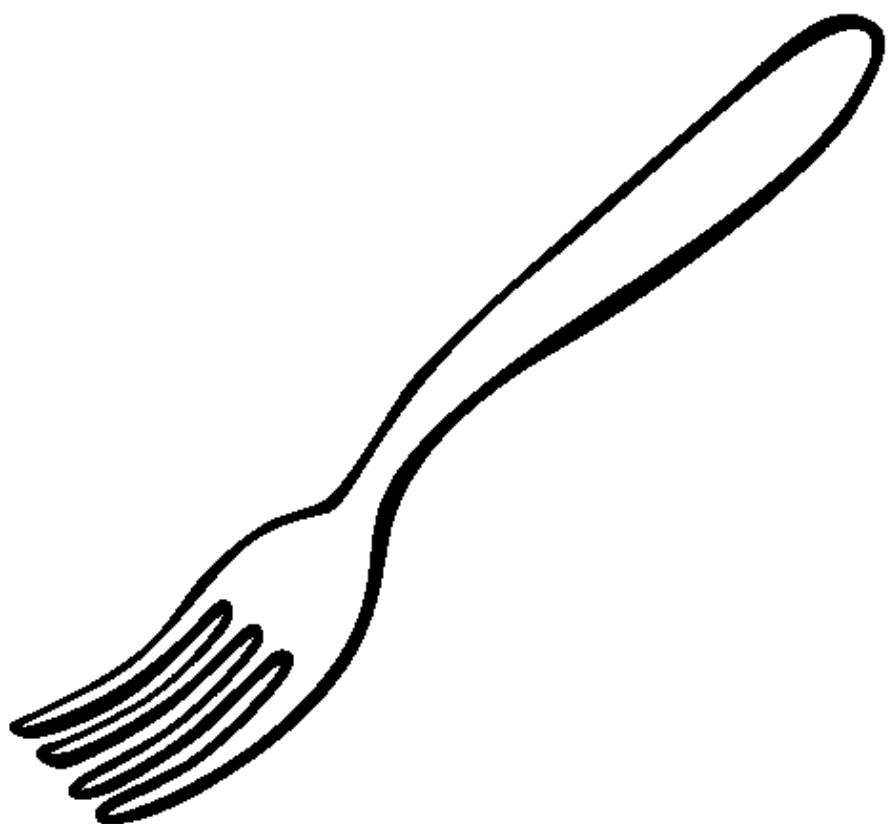






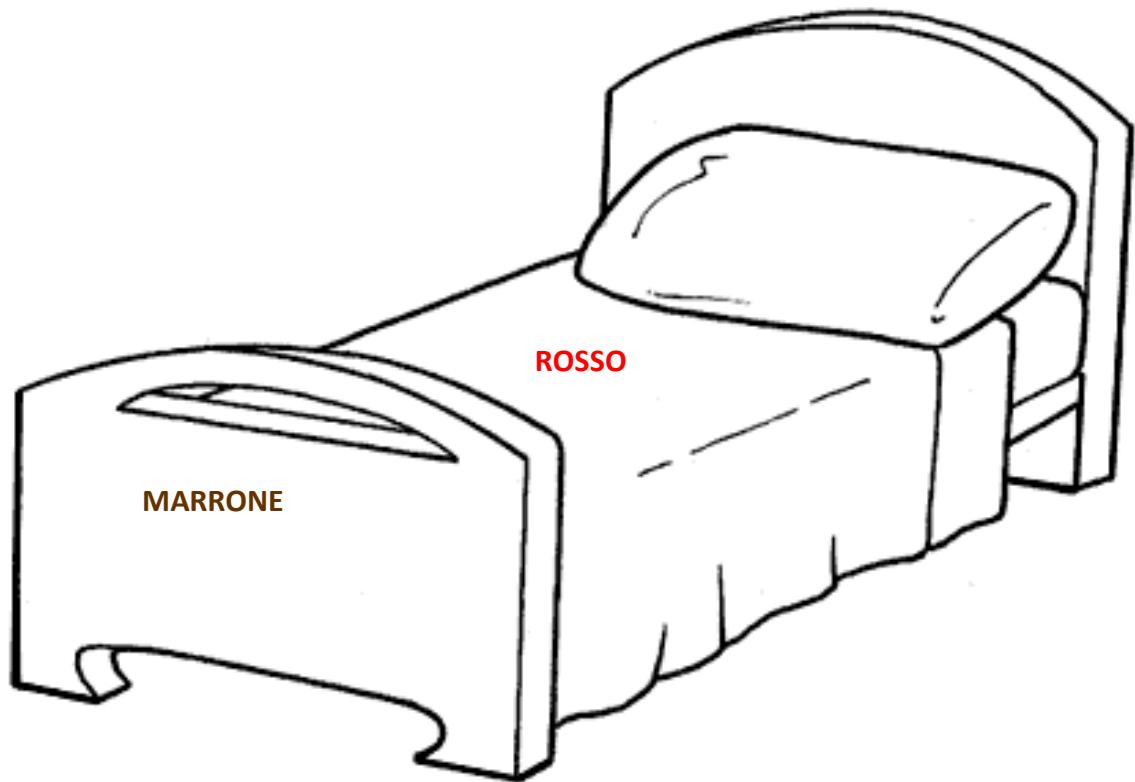
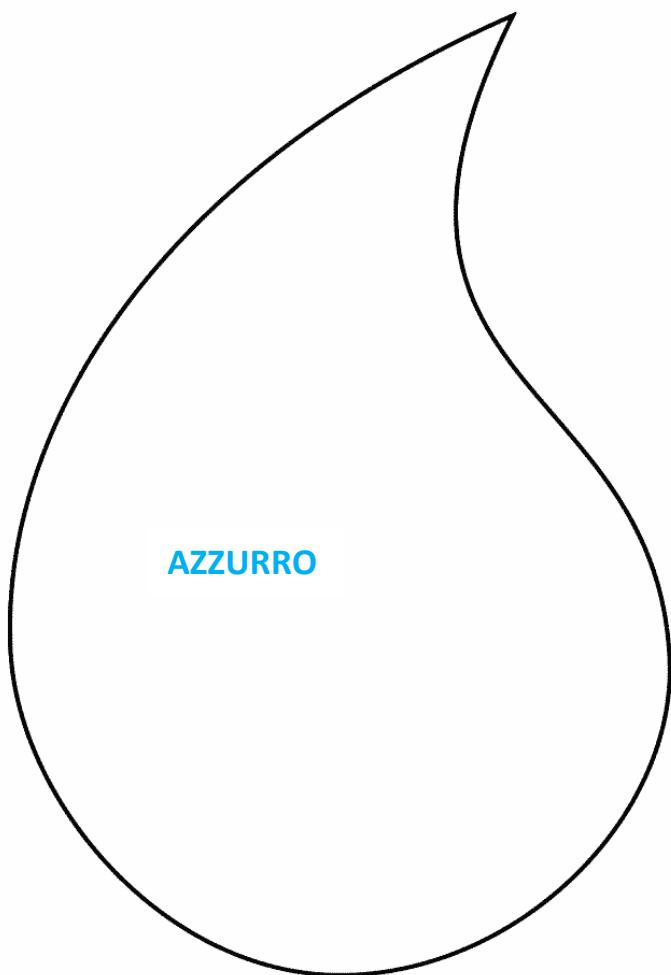


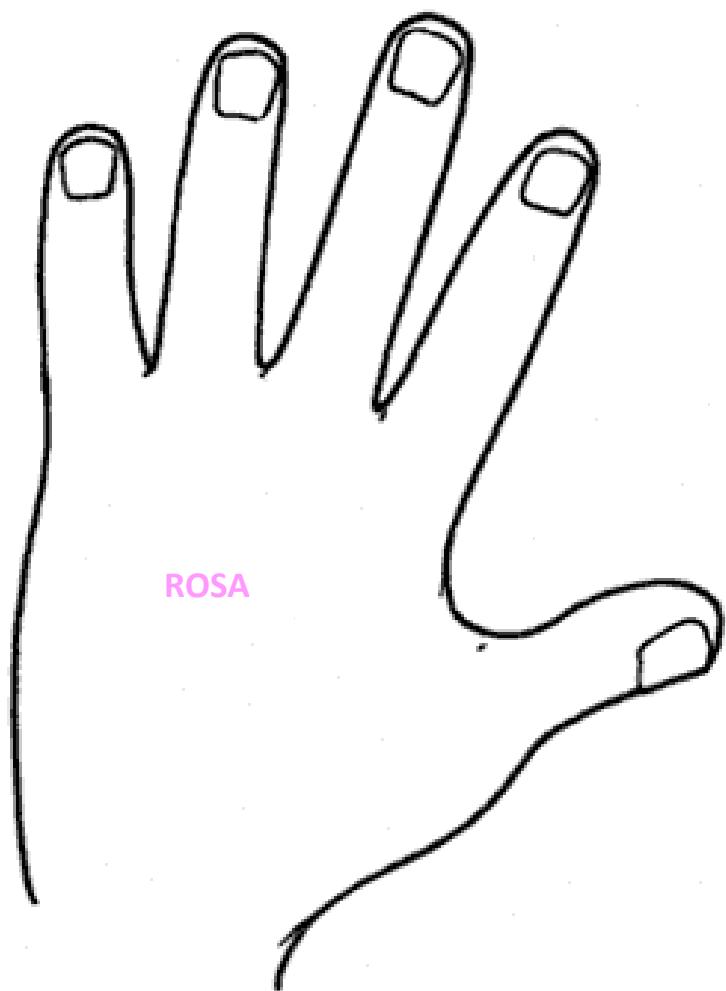
VERDE

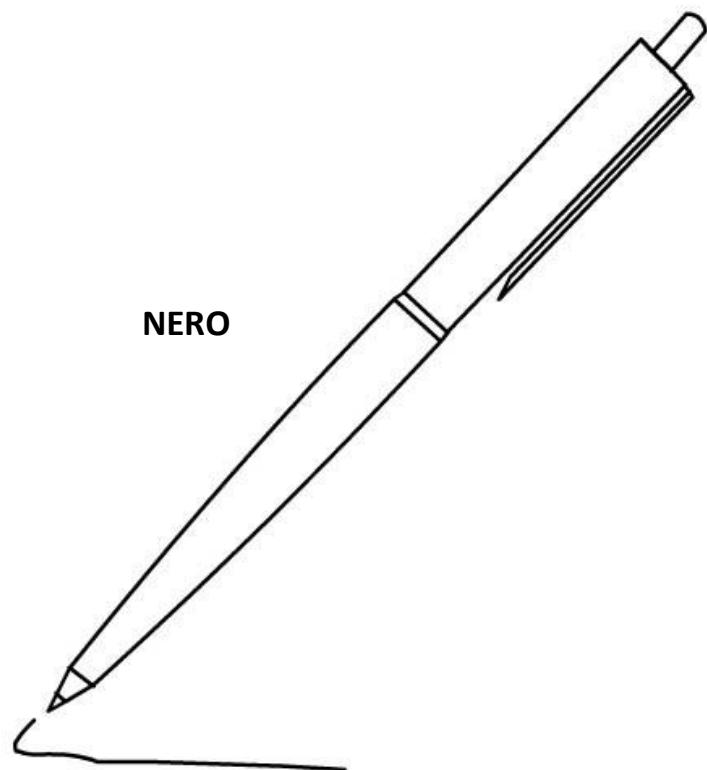


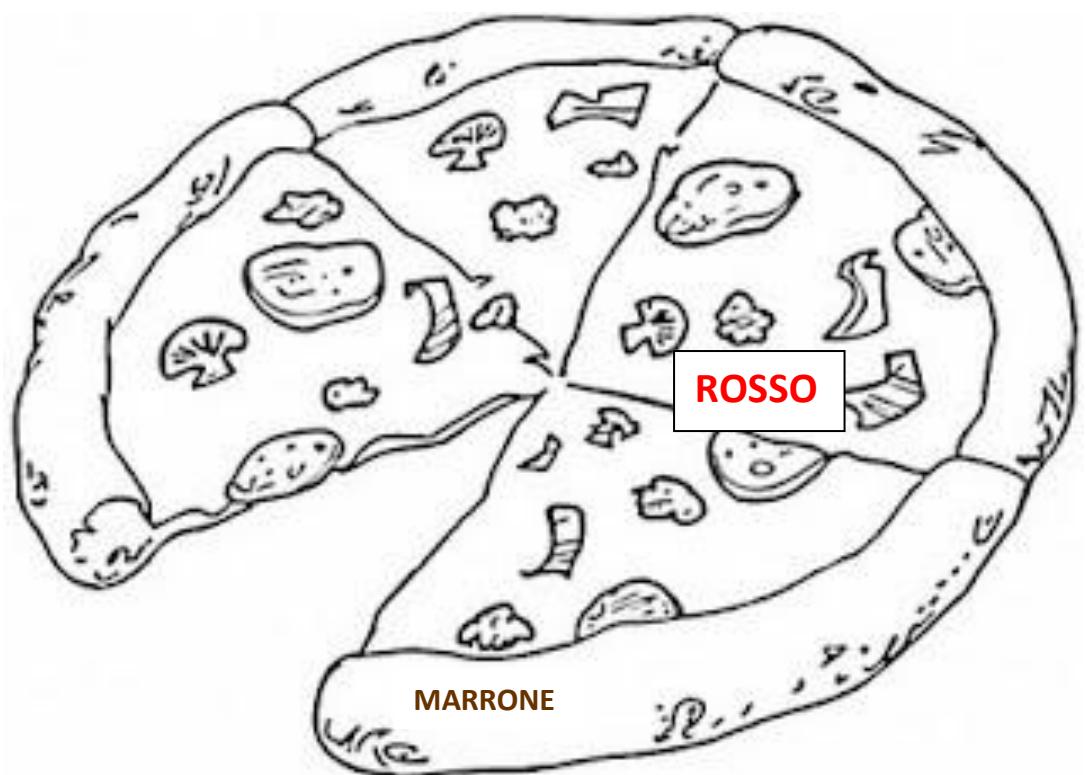
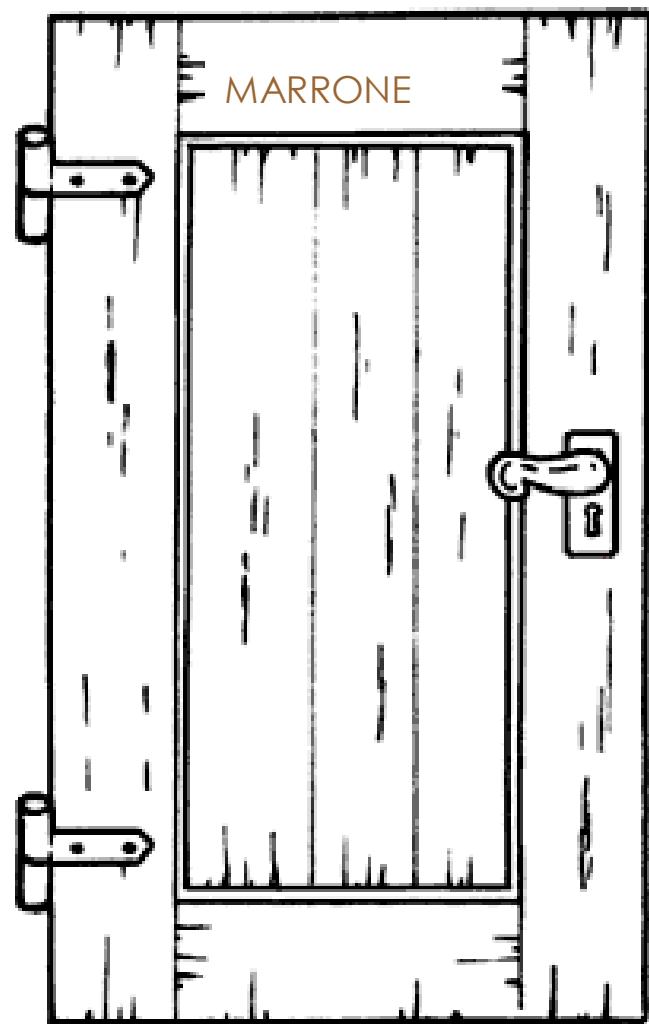
GRIGIO

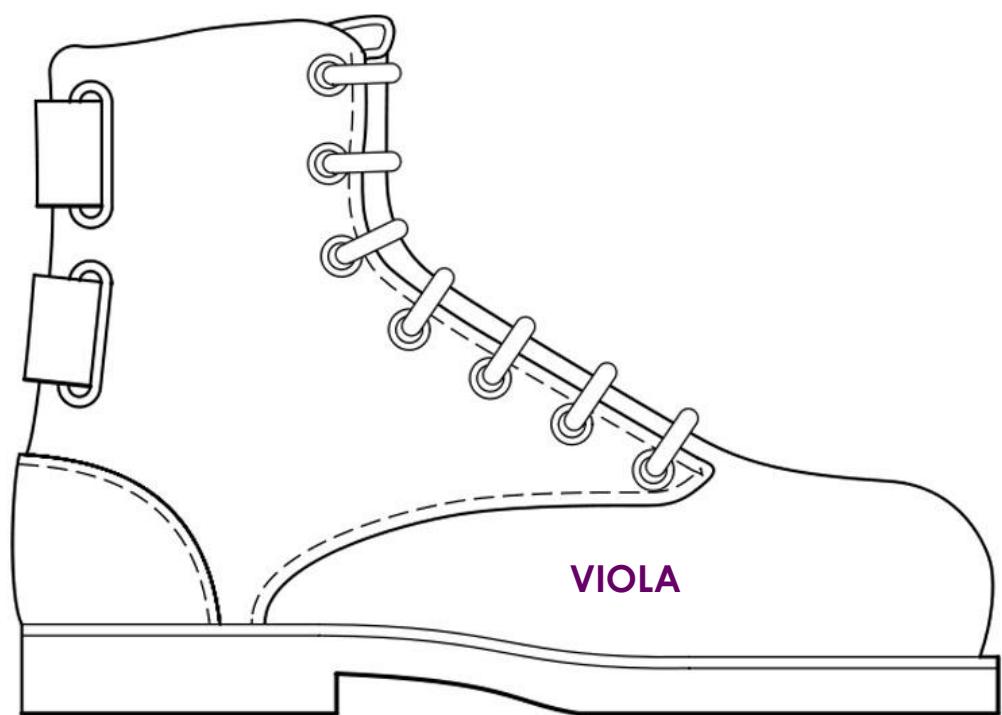
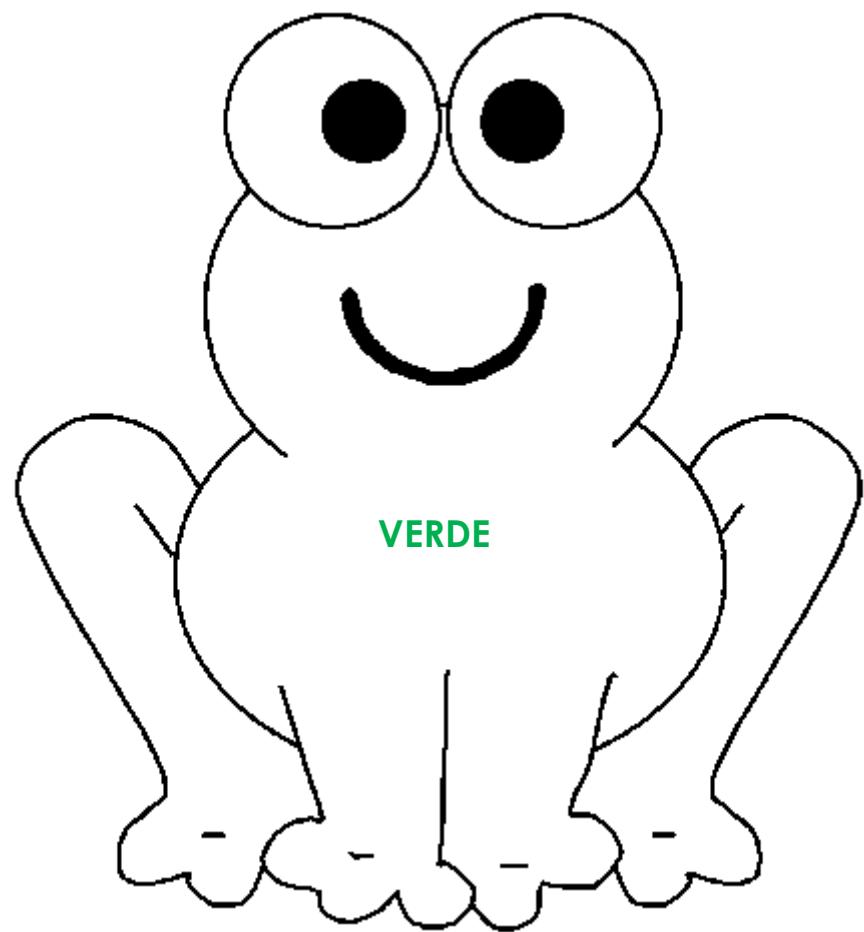


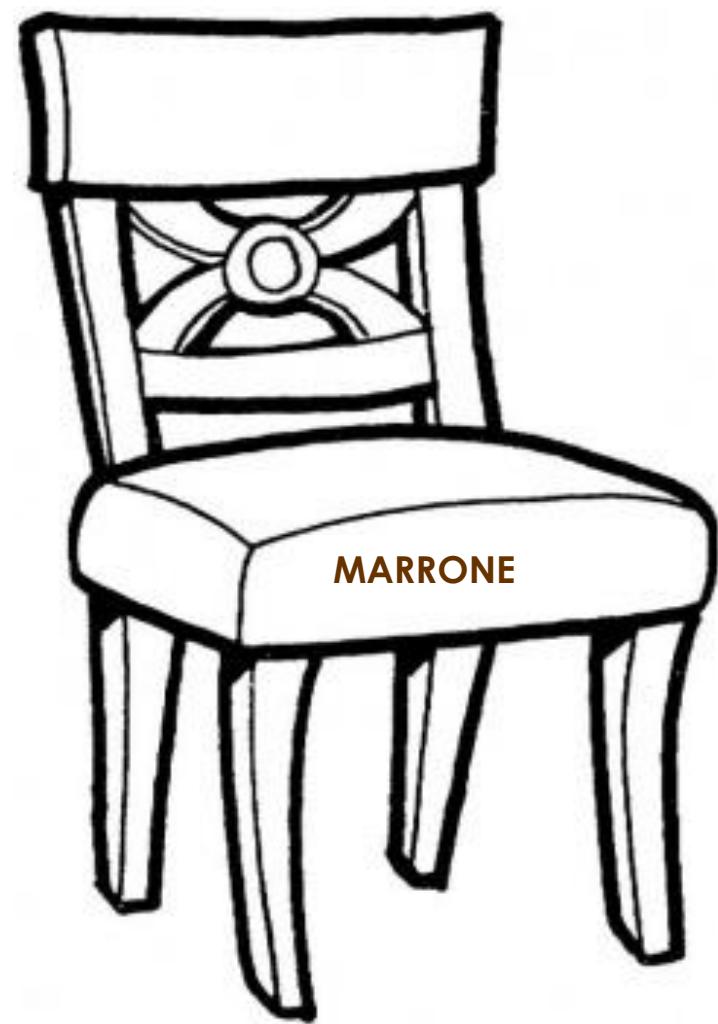


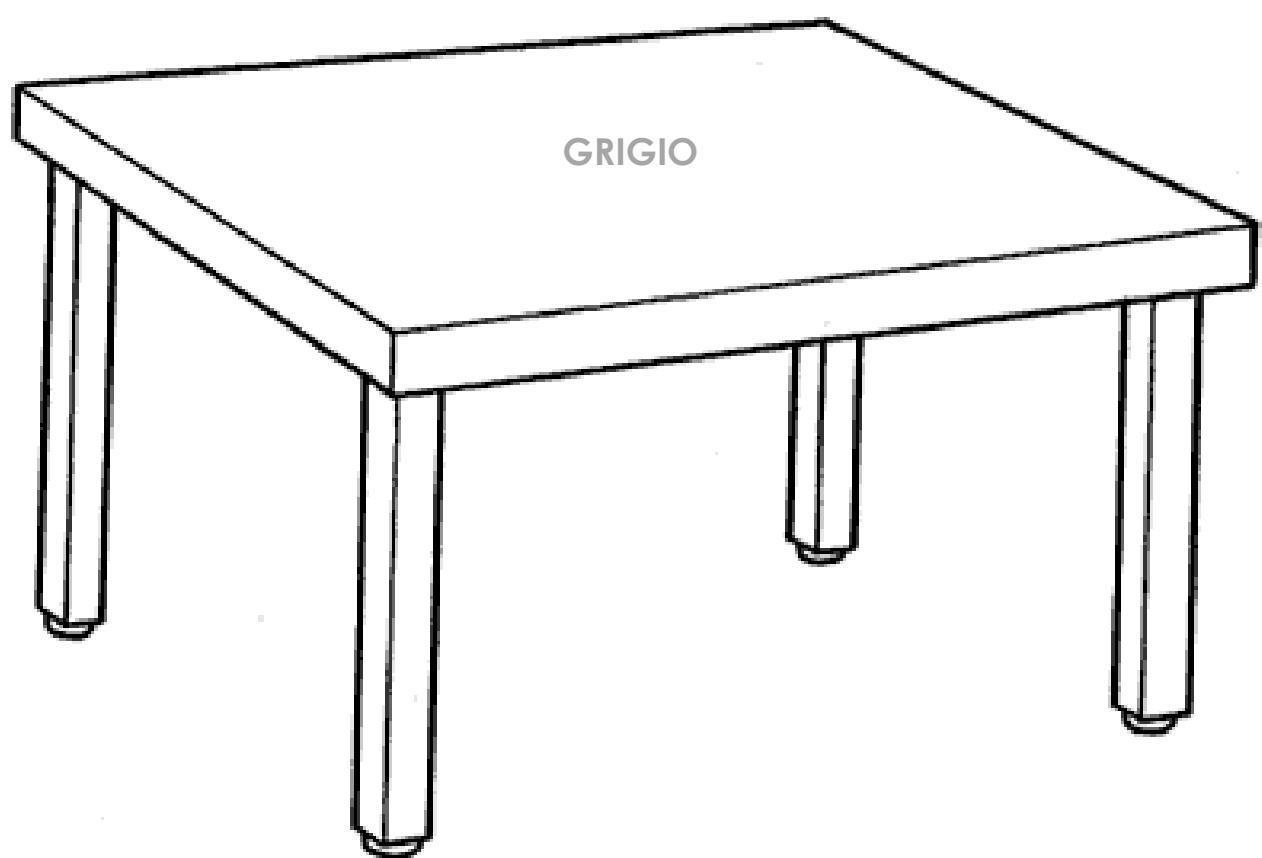


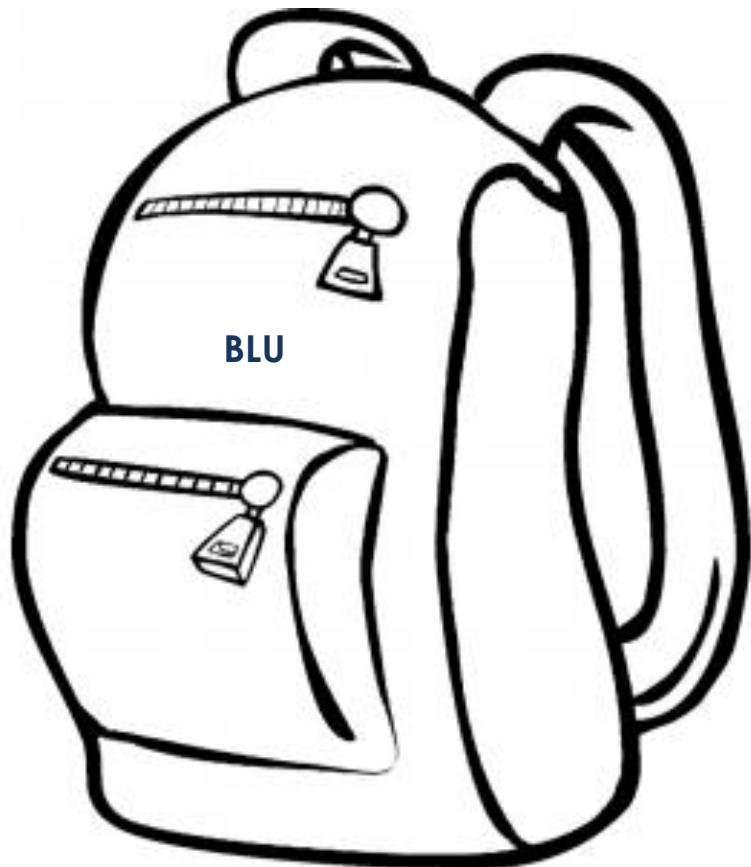




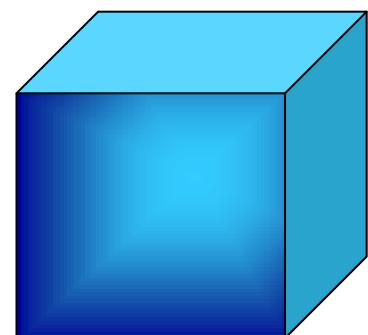
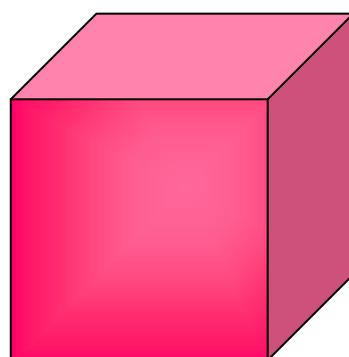








- 1) Dopo aver colorato e ritagliato le immagini ognuno deve scrivere il nome dell'oggetto che ha colorato su un foglio.
- 2) Sparagliando su un tavolo sia i disegni che i fogli con i nomi degli oggetti, a turni, bisogna associare il disegno con il nome esatto.
- 3) Dopo aver creato due scatole, una rosa per inserire i nomi femminili e una blu per i nomi maschili, ogni bambino a rotazione inserisce la coppia (formata da disegno e nome) nella scatola giusta.



Il divertente gioco dei mestieri.

Il gioco dei mestieri è un gioco di gruppo che aiuta i bambini a collaborare insieme con il fine di ottenere più punti possibili. Quello che occorre sono: un grande cartellone, un pennarello, pezzi di cartoncino, una moneta o un bottone abbastanza grande e un tavolo. Sul cartellone verrà disegnata una griglia in cui, all'interno di ogni riquadro, verrà trascritto il nome di ogni coppia. Sui pezzi di cartoncino, invece, verranno scritti i vari mestieri da mimare. Dunque i bambini saranno divisi in coppie in cui uno sarà il lanciatore, l'altro il mimo, così il gioco può iniziare. La prima mossa tocca al lanciatore che, messo in fila insieme agli altri lanciatori, dovrà cercare di far cadere la monetina, lanciandola, sul riquadro in cui è scritto il nome della coppia di appartenenza. Tre sono i possibili casi: Se il lanciatore fa cadere la monetina sulla casella esatta, il mimo pescherà un bigliettino e mimerà il dovuto mestiere. Il lanciatore dovrà cercare di conquistare un punto indovinando il mestiere che il compagno mima; nel caso in cui il tempo (1 minuto) scade o il mestiere non viene indovinato, il turno passa al successivo lanciatore. Se il lanciatore fa cadere la monetina sul riquadro che contiene il nome di un'altra coppia, il turno passerà a quest'ultima. Se il lanciatore fa cadere la monetina in uno spazio vuoto, non contenente il nome di alcuna coppia, il turno passa al lanciatore successivo. Una volta terminati i cartellini con scritti i vari mestieri, vincerà chi ha ottenuto più punti.

Esempio griglia:

Marco e Giulia	Roberta e Silvio	Noemi e Andrea	Ludovica e Alessandro
Loris e Monica	Asia e Alessio	Claudia e Luigi	Giuliana e Totò
Laura e Stefano	Francesca e Giovanna	Domenico e Francesco	Vittoria e Gloria

Esempio cartoncino:

CUOCO

INSEGNANTE

SEGRETARIO

PARRUCCHIERA

COMMESO

BENZINAIO

MEDICO

PANETTIERE

DENTISTA

A CURA DEGLI ALUNNI:

**Corrado Sultana, Asia Napolitano, Noemi Tuminello,
Ludovica Malandrino, Loris Bonaiuto, Giusi Midolo,
Concetta Mandalà, Giusy Distefano, Ilenia Terzo.**

