

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**L'officina
delle parole**

Giochi e attività
per insegnare l'italiano
L2 agli adulti migranti

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

GIOCO 2

TI RICORDI COSA C'ERA SUL TAVOLO?



Perché giocare a questi giochi?

L'attività favorisce l'ampliamento lessicale e la ripetizione (articolazione) di parole familiari ed esercitate.

L'attività di espansione alternativa per chi già scrive permette di esercitare la scrittura di parole anche non note.



Obiettivi (ITL2)

Fonetica

- Inizia a ripetere parole brevi: parossitone/piane (es. casa) e alcune proparossitone/sdruciole (es. medico) e formule appena ascoltate;
- inizia a controllare la posizione accentuale di parole familiari esercitate.

Strategie di apprendimento

- Inizia a sviluppare strategie di memorizzazione del lessico e di sequenze orali.

Scrittura

- Per l'attività alternativa per chi già scrive: sa scrivere singole parole, anche non conosciute e anche in autodettatura, pur con errori e omissioni.



Livello consigliato (LASLLIAM)

Adatto per tutti i livelli.

L'attività alternativa per chi già scrive è prevista per apprendenti con livello 3 in produzione scritta.



N. partecipanti

A partire da 2.



Materiali necessari

Selezione di 7-10 carte dal mazzo di carte A (60 flashcard sostantivi) oppure selezione di 7-10 flashcard dalle risorse online (mazzo C).



Durata

10'-15' circa, a seconda del numero di partecipanti; adatto alla didattica online.



Momento consigliato

A fine lezione, per rilassarsi.

A fine unità di apprendimento, per consolidare il lessico.

● Svolgimento

}} L'insegnante sceglie non più di 7-10 carte, che facciano parte di uno stesso campo semantico o che presentino difficoltà di pronuncia. Le parole, o la maggior parte di

esse, dovrebbero già essere conosciute dagli/dalle apprendenti, almeno in ricezione. Dovrebbero essere delle parole con le quali si prevede di lavorare durante la lezione. L'insegnante introduce la situazione: il signor Rossi è molto disordinato; ha un tavolo pieno di cose strane. Proviamo a ricordarle tutte. L'insegnante mette sul tavolo 7-10 carte (o le mostra sullo schermo in condivisione, se in didattica online), pronunciandone il nome ad alta voce. Dà agli/alle apprendenti 30 secondi di tempo per vedere le immagini, poi copre le carte o le ritira (o interrompe la condivisione dello schermo se l'attività è fatta online). I/le partecipanti devono cercare di ricordare il maggior numero di parole: le registrano ad alta voce attraverso il registratore vocale del telefono (o attraverso un messaggio vocale di Whatsapp, se esiste una chat di classe). L'insegnante fa la verifica finale mostrando di nuovo le carte e assegnando un punto per ogni parola ricordata.

In plenaria si ascoltano i vocali: vince chi ha ricordato più parole, pronunciandole correttamente.

- **Alternativa per una pausa attiva**









Con 7-10 parole conosciute; far uscire gli e le apprendenti dalla classe, posizionare le parole sul tavolo; far rientrare gli e le apprendenti, dando loro un minuto per osservare le immagini e poi coprirle o ritirarle. Per la proclamazione della persona vincitrice procedere come sopra.

- **Suggerimento**

Lo stesso gioco si può proporre a chi già scrive (livello 3 e livello 4, A1); si può inoltre sostituire la lista fatta a voce con una classica lista di parole scritte, in questo caso l'insegnante valuterà e lavorerà anche sulla correttezza ortografica.

GIOCO 9

PARTIAMO!

	Perché giocare a questi giochi?	Per sostenere la lettura a vista di parole.
	Obiettivi (ITL2)	<i>Capacità tecniche di lettura: Lettura globale</i> <ul style="list-style-type: none">• Riconosce un insieme di parole di interesse personali o frequenti nell'ambiente, soprattutto se in stampato maiuscolo;• inizia a ritrovare in una lista una parola quando viene detta;• sa leggere globalmente un insieme di parole di interesse personale o frequenti nell'ambiente.
	Funzioni comunicative (ITL2)	Descrivere una situazione; chiedere e dare informazioni su: luogo, tempo, mezzi...
	Livello consigliato (LASLLIAM)	Livello 2. Il gioco è consigliato per persone che, pur non avendo un livello A1 pieno in oralità, siano in grado di produrre e comprendere frasi ed espressioni d'uso frequente.
	N. partecipanti	Qualsiasi tipo di gruppo.
	Materiali necessari	Materiale fotocopiable (schede 9.1 e 9.2).
	Durata	1h-1h 30'
	Momento consigliato	Mentre si sta affrontando, nel corso curricolare, una Unità di Apprendimento legata ai trasporti urbani e extraurbani.

- **Svolgimento**
- **FASE 1: entriamo in tema (10'-15')**

L'insegnante introduce la situazione mostrando l'immagine seguente e facilitando l'interpretazione (orale): *Secondo voi chi sono? Dove sono? Che cosa fanno? Di che cosa parlano?* (L'immagine può essere scaricata più grande dalle risorse online).



Dopo che gli studenti e le studentesse hanno fatto delle ipotesi sull'immagine, l'insegnante presenta la situazione: A e B sono due ragazze che ogni giorno si incontrano per correre insieme:

A: «Vai a Milano?».

B: «Sì, ci sono i miei amici».

A: «Come vai?».

B: «Con il pullman oppure con il treno».

A: «Ma il viaggio è lungo!».

B: «È vero...».

A: «Prendi l'aereo!».

B: «Ma il biglietto è troppo caro!».

A: «Allora prendi il treno, la stazione è molto vicina al centro della città».

L'insegnante ripete il dialogo più volte, poi invita gli e le apprendenti a riprodurre la scenetta in coppie.

● **FASE 2: oralità (funzioni comunicative e morfosintattiche, fissazione del lessico chiave) (20'-25')**

Quando tutti hanno acquisito familiarità con il dialogo, l'insegnante propone al gruppo un'attività di ampliamento lessicale con un gioco a catena: inizia uno/a degli/delle apprendenti chiedendo a un/a compagno/a: «Come vai a Milano?»; la seconda persona risponde scegliendo un mezzo di trasporto (ad esempio, «Vado a Milano con il treno»/«Prendo il treno») e rivolge la stessa domanda a un'altra persona; la terza persona risponde con un secondo mezzo di trasporto, aggiungendolo al primo nominato: (ad esempio, «Vado a Milano con il treno, poi prendo la metro»). Il gioco prosegue con la creazione di frasi sempre più lunghe; quando una persona sbaglia, si ricomincia da capo, finché tutti non hanno detto la propria frase, o finché il gioco non si esaurisce perché non si riescono a trovare nuovi mezzi di trasporto, o ancora finché l'insegnante non decreta la fine del gioco.

● **FASE 3: riconoscimento a vista (30'-40')**

PRIMA ATTIVITÀ

L'insegnante distribuisce ad ogni apprendente la scheda 9.1A (Livello 2). Ognuno lavora individualmente sulla propria scheda.

In forma di gioco. L'insegnante seleziona dal mazzo A le carte *centro, stazione, biglietto, bancomat* e le mette in un sacchetto. Estrae una parola dal sacchetto e ogni apprendente (o coppia, se si gioca a coppie) la cerca nelle immagini della scheda assegnata; vince chi finisce prima e ha cerchiato più parole corrette.

Espansione per i gruppi multilivello (Livello 2 LASLLIAM). Le attività per lo sviluppo del riconoscimento a vista di parole (fase di globalità) sono consigliate per persone con un livello tra 1 e 2 in ricezione e produzione scritta (LASLLIAM). Tuttavia, siccome spesso, nella realtà, i gruppi classe sono multi-livello, suggeriamo una versione dell'attività per coinvolgere anche chi ha un livello superiore al 2 del LASLLIAM, e dunque per chi ha ormai acquisito la capacità di leggere fluentemente parole con combinazioni di grafemi frequenti e frasi con struttura sintattica semplice. A questo livello, infatti, le attività di riconoscimento a vista della parola sono meno funzionali. La scheda che suggeriamo di utilizzare (scheda 9.1B – Livello 3) ha lo scopo di accompagnare le persone non solo nel riconoscimento di parole chiave all'interno di un testo, ma anche nello sviluppo di strategie per meglio comprendere le informazioni chiave di un testo (in modo da sensibilizzare all'uso sociale del testo e ai diversi generi). In questo caso l'insegnante guiderà gli apprendenti nella comprensione, verificando anche l'interpretazione degli elementi grafici del testo e con domande come: *Dove possiamo trovare questo testo? A cosa serve? Che informazioni ci sono? Come lo hai capito?*

SECONDA ATTIVITÀ

Successivamente l'insegnante consegna ad ogni apprendente una scheda 9.2 (A o B) con un crucipuzzle, scegliendolo a seconda del livello (2 o 3 LASLLIAM).

L'insegnante estrae le carte corrispondenti alle parole da ricercare nel crucipuzzle (*centro, stazione, biglietto, bancomat*). Un/una apprendente pesca/sceglie una carta alla volta, ascolta l'insegnante pronunciare la parola, la cerca nel crucipuzzle e la cerchia.

● **Suggerimento**

{ Ogni apprendente copia le parole trovate o le ricalca.