



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN

LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO

FREE UNIVERSITY OF BOZEN · BOLZANO

Didattica dell'italiano L2 e educazione linguistica nei campi di esperienza

Prof. Tonioli Valeria

I GESTI NELLA QUOTIDIANITÀ

Candioli Michela 17956

Carotta Angelica 18238

Dallago Gaia 18270

Defranceschi Virginia 17711

Gasperat Lisa 18153

a.a. 2021/2022

INTRODUZIONE:

Con questo progetto vogliamo offrire attività stimolanti per alunni con un livello pre A1 in lingua italiana per l'apprendimento di concetti nuovi e migliorare le competenze. Il percorso ricopre l'intero anno scolastico di modo che gli alunni possano raggiungere il livello A1.

Proprio per questo motivo abbiamo ideato storie, video e giochi interattivi, sia fisici che digitali, individuali e di gruppo, a partire dai quali poter condividere con gli apprendenti quelli che sono i gesti facenti parte della quotidianità nella nostra cultura.

Abbiamo constatato, infatti, che si tratta di aspetti non sempre tenuti in considerazione, ma che in realtà hanno un valore incredibilmente forte e possono fungere addirittura da ostacolo per coloro che vivono da poco all'interno del nostro contesto.

Fin da subito ci siamo rese conto che il nostro intento era quello di permettere agli studenti di conoscere divertendosi, di imparare sperimentando in prima persona e a volte di utilizzare il proprio corpo come strumento per poterlo fare.

Ciascuna delle nostre proposte, difatti, mette i soggetti apprendenti nelle condizioni di osare, provare e in caso sbagliare, ma senza il timore di essere giudicati. A tal proposito, è bene ricordare che non vi è assolutamente bisogno di costringere nessuno a produrre verbalmente, poiché fino a quando ci sono risposte fisiche agli stimoli verbali proposti significa che il lavoro sta avendo successo.

Destinatari	Bambini neoarrivati in classe prima primaria
Livello linguistico	Pre A1
Durata	Intero anno scolastico
Obiettivi di apprendimento	<p>Obiettivi comunicativi:</p> <ul style="list-style-type: none">- saper riconoscere gesti e azioni per esprimere uno stato d'animo o un bisogno;- saper esprimere bisogni o uno stato d'animo tramite azioni o gesti. <p>Questi due obiettivi sono sicuramente centrali, proprio perché su di essi si basa l'intera unità didattica, ossia sulla capacità di comprendere il significato di quello che viene mostrato da parte dell'insegnante e degli esempi concreti.</p> <p>Obiettivi lessicali:</p> <ul style="list-style-type: none">- conoscere le seguenti parole ed espressioni, ovvero: ciao, bene, male, caldo, freddo, sete, fame, mangiare, bere. <p>Infatti, il nostro auspicio è che gli alunni siano in grado di distinguere e identificare le parole</p>

	<p>ascoltate, così da poterle interiorizzare e possibilmente anche riprodurre in un futuro.</p> <p>Obiettivi interculturali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riprodurre i gesti nella propria lingua madre <p>Si tratta di un obiettivo che noi di fatto non abbiamo incluso, ma che in realtà potrebbe essere molto funzionale e utile per gli apprendenti. Si potrebbe pensare, infatti, di lasciare spazio e tempo per far sì che siano i soggetti stessi a riprodurre i gesti nella propria lingua madre, anche al fine di creare un legame con quelli appresi nella lingua italiana attraverso le proposte.</p> <p>A nostro parere, questo obiettivo risulta essere particolarmente interessante non solo per gli apprendenti di italiano L2 ma anche per gli studenti italofoni, proprio perché potrebbe essere il punto di partenza per una riflessione sulla moltitudine di differenze oppure somiglianze presenti tra le culture.</p>
--	--

ATTIVITÀ DI MOTIVAZIONE

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini
L'insegnante introduce il percorso didattico con un video molto semplice che riporta alcuni gesti tipici della cultura italiana, protagonisti di questa unità. Inizialmente mostra il video senza audio e chiede ai bambini di rispondere a una semplice domanda "Che cosa fa?" oppure "Che cosa significa?".	I bambini guardano attentamente il video senza audio e rispondono alle domande poste dall'insegnante.
Successivamente l'insegnante mostrerà ai bambini lo stesso video con l'audio.	I bambini devono capire se hanno indovinato o meno.
<p>L'obiettivo principale di questa attività è di catturare l'attenzione dei bambini, introducendoli al tema e cercando di capire le loro conoscenze pregresse.</p> <p>I gesti sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ciao - stare bene 	

- stare male
- io mangio
- io bevo

A questo link è possibile visionare il video:

[Motivazione.mp4](#)

ATTIVITÀ DI GLOBALITÀ

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini
L'insegnante mostra ai bambini un video, che rappresenta il focus delle attività a seguire.	
Dopo aver mostrato ai bambini il video, l'insegnante consegna loro una scheda, sulla quale sono riportate varie immagini che sono state estrapolate dal video. L'insegnante successivamente legge loro la storia divisa in frasi.	I bambini ad ogni frase segnano con una crocetta l'immagine corrispondente al gesto che è stato detto.
<p>Nel video emergono i segni più comuni che vengono utilizzati nella nostra quotidianità e soprattutto nella cultura italiana. Questi gesti fanno riferimento anche ai nostri bisogni primari e fisiologici, ad esempio star bene o male, aver fame, freddo o caldo, mangiare o bere.</p> <p>In seguito, il testo della storia che viene recitata nel video:</p> <p><i>Alessia entra a scuola.</i></p> <p><i>Alessia saluta Martina. Ciao Martina! Ciao Alessia!</i></p> <p><i>Alessia saluta la maestra. Ciao maestra! Ciao Alessia!</i></p> <p><i>Come stai Alessia? Stai bene o stai male?</i></p> <p><i>Alessia sta bene! Ah, stai bene! Sì.</i></p> <p><i>È ora di mangiare. Alessia ha fame. Alessia mangia.</i></p> <p><i>Ti piace il riso? Sì. Ti piace il pollo? No.</i></p> <p><i>Adesso Alessia ha sete. Alessia beve.</i></p>	

Alessia va in giardino.

Alessia hai freddo o hai caldo? Alessia ha caldo.

Ah hai caldo? Anche io ho caldo.

Alessia va a casa.

Alessia saluta Martina. Ciao Martina! Ciao Alessia!

Alessia saluta la maestra. Ciao maestra. Ciao Alessia!

A questo link è possibile visionare il video:

https://drive.google.com/file/d/1_XpED8jKWPJFOVLKsff_9DzeQHLKXEZP/view?usp=sharing

Il video da noi realizzato è solamente a scopo esemplificativo. Consigliamo di contestualizzarlo in base agli obiettivi che si vogliono raggiungere.

A questo link è possibile visionare la scheda:

https://drive.google.com/file/d/17b2IG9_j8vwtCUGvTcGgAGLSb_u9SIap/view?usp=sharing

ATTIVITÀ DI ANALISI

“Il memory”

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini
L'insegnante legge le frasi.	I bambini dovranno associare le frasi ai gesti presentati nella storia. In un primo momento si giocherà al gioco del memory leggermente rivisitato. I bambini devono trovare l'immagine raffigurante il gesto corretto.
Saranno presenti quindi sul tavolo (o per terra) solamente le carte raffiguranti dei gesti. Ogni volta che un bambino indovina vince un punto. Alla fine vince chi ha più punti. In un secondo momento si può proporre il memory online dove i gesti devono essere associati alla frase (file audio) corretta.	
Questa è la lista di frasi che devono essere lette dall'insegnante per il memory iniziale:	
<ul style="list-style-type: none">● Ho freddo● Bevo● Ho caldo● Stai bene?● Ho sete● Ti piace?	

- Ciao
- Ho fame
- Mangio
- Stai male?

A questo link si possono visionare le foto che verranno usate come tessere del memory nella prima parte:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Cjop2FmsIBLHy9uj-B5AGLTlc5WqRTSf?usp=sharing>

Questo è il link per il gioco interattivo:

<https://www.educaplay.com/learning-resources/12135049-memory.html>

“Mimiamo la storia”

Cosa fa l’insegnante	Cosa fanno i bambini
L’insegnante legge la storia che racconta la giornata di Alessia, senza però proiettare il video. L’insegnante durante la lettura invita i bambini a mimare i gesti che sentono nella storia.	I bambini ascoltano la storia e mimano i gesti che sentono.
Ad esempio, l’insegnante legge la prima parte della storia: <i>“Alessia entra a scuola. Alessia saluta Martina. Ciao Martina! Ciao Alessia!”</i> .	I bambini imitano il gesto del saluto e se vogliono possono anche accompagnarlo con la relativa espressione verbale.

“Il gioco del fazzoletto”

Prerequisito: conoscenza dei numeri o dei colori.

Setting: questo gioco può essere svolto anche all’aperto.

Cosa fa l’insegnante	Cosa fanno i bambini
L’insegnante predispone sei immagini su un tavolo, corrispondenti ad alcuni gesti. Successivamente, divide i bambini in due squadre. Ad ogni bambino viene attribuito un numero o un colore, in questo modo nelle due squadre diverse ci sono due bambini con lo stesso numero o colore. L’insegnante tiene in mano un fazzoletto e ad ogni turno chiama un numero o un colore, specificando inoltre quale gesto devono trovare tra le immagini.	I bambini, appartenenti alle due squadre diverse, con quel numero o colore devono correre e prendere il fazzoletto. Chi prende per primo il fazzoletto può cercare tra le immagini il gesto corretto e consegna poi l’immagine all’insegnante. La squadra che indovina il gesto ottiene un punto e vince la squadra che ottiene più punti.
Esempio: l’insegnante chiama il numero 2 e dice “trovate il gesto ‘ho freddo’”. I bambini con il numero 2 corrono, il primo che prende il fazzoletto può prendere l’immagine con il gesto ‘ho freddo’ e la consegna poi all’insegnante.	
A questo link è possibile visionare la scheda con le immagini da usare: https://drive.google.com/file/d/1DyfmU2x2lfhpAxFSX0xsVTd0zd-2Kjgl/view?usp=sharing	

“Il gioco delle sequenze”

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini
L'insegnante consegna ai bambini tre schede raffiguranti i gesti della storia. L'insegnante legge la storia. L'insegnante può decidere se i bambini collegano semplicemente con la penna sulla scheda o se tagliano e incollano le immagini nell'ordine corretto.	Mentre l'insegnante legge la storia bambini devono riordinare le immagini nell'ordine corretto.
Ogni scheda ha il suo ordine in modo che i bambini debbano scegliere solamente tra 4 immagini, ma se l'insegnante vuole aumentare la difficoltà può distribuire più immagini, o tutte le immagini, assieme. A questo link è possibile visionare le schede: https://drive.google.com/file/d/1QKavMv55gZRK_vPiyxBJHs6eiKzeUb5R/view?usp=sharing	

ATTIVITÀ DI SINTESI

“Che vinca il (mimo) migliore”

Il primo gioco per quanto riguarda la parte finale di sintesi consiste in una sfida tra coppie: un bambino mima un gesto, mentre il suo compagno lo riproduce verbalmente. Più gesti assieme alle relative espressioni verbali vengono eseguiti correttamente, più punti riceverà la coppia.

“Gioco dell'oca”

Strumenti necessari: gioco dell'oca stampato, rispettive carte, pedine, dadi.

Per questa fase di sintesi l'insegnante propone un gioco dell'oca rivisitato. Il tabellone è strutturato in modo tale da avere alcune caselle gialle di passaggio, alcune caselle blu dei gesti e alcune arcobaleno speciali. Sono presenti in aggiunta due scale e uno scivolo: si tratta di elementi che permettono ai giocatori di salire e scendere di livelli nel momento in cui atterrano su determinate caselle.

L'insegnante fornisce a ciascuno una pedina e mostra un esempio per far comprendere meglio il funzionamento del gioco, dopodiché, lascia che siano gli alunni stessi a provare.

Il gioco consiste nel tirare il dado e in base alla casella sulla quale ci si trova portare a termine il compito richiesto. A ciascuna casella blu corrisponde una carta con un gesto da riprodurre fisicamente ed in caso anche verbalmente, in modo tale da verificare l'effettiva comprensione dei soggetti. Per quanto riguarda le caselle arcobaleno, invece, i giocatori dovranno pescare le rispettive carte speciali. Queste sono create semplicemente per rendere più interessante e divertente il gioco; infatti, implicano delle sfide da effettuare tra giocatori.

Naturalmente, l'insegnante fornisce delle spiegazioni aggiuntive nel caso in cui non si sia compresa la carta o l'azione richiesta. In questo caso l'obiettivo è quello di riuscire a riprodurre i gesti presenti all'interno delle carte blu, vincere le sfide delle carte speciali e arrivare per primi alla fine.

Esempio carte blu: se si pesca una carta con il gesto di salutare bisognerà ripetere quella azione.

Esempio carte arcobaleno: se si pesca una carta con il salto, il giocatore che l'ha pescata e uno a scelta dell'insegnante si dovranno sfidare tra loro. Colui che salterà più in alto vincerà.

A questo link si accede al gioco:

<https://drive.google.com/file/d/1Hopq9aONUItw4zaCv-5gfXx3wdKy0L8l/view?usp=sharing>

“Kahoot - gesti nella quotidianità”

Strumenti necessari: dispositivi tecnologici, come tablet o PC.

I bambini accedono dal dispositivo al quiz sul sito Kahoot con l'aiuto dell'insegnante.

Il quiz consiste nel trovare la GIF corrispondente al gesto detto dall'insegnante. In totale i gesti da individuare sono dieci e le GIF sono state create da parti del video mostrato durante l'attività di globalità.

L'insegnante fa iniziare il quiz e per ogni domanda dice ai bambini che gesto devono trovare tra le risposte. I bambini per dare la risposta devono selezionare sul proprio dispositivo la GIF corretta, tra le due/tre proposte.

Esempio: quando appare la prima scritta l'insegnante dice “trovate il gesto che si usa per dire ‘ciao’”. I bambini quindi devono premere sulla casella di sinistra per dare la risposta giusta.

A questo link si accede al quiz su Kahoot:

<https://create.kahoot.it/share/gesti/a7b96d7b-825e-4916-b16a-65cc9b0a9a3e>

“Libro finale”

L'insegnante progetta e crea un libro che raccolga i diversi gesti analizzati durante le attività precedenti. La creazione di questo libro ha lo scopo di essere un oggetto realistico che rimane ai bambini all'interno della classe, affinché possa sempre essere consultato. Abbiamo creato un prototipo di libro, sia in modo cartaceo che digitale, anche se l'obiettivo principale è che rimanga in classe come testimonianza reale del percorso svolto e come supporto al percorso di apprendimento linguistico L2.

A questi link sarà possibile visionare il prototipo del libro:

Libro cartaceo da stampare:

https://download.api.bookcreator.com/pdf/cZBbVKbge9crydA74MRrVtcmFmH2/books/xnVXIUhGTuanpeIn_8XzjQ

Libro digitale:

https://read.bookcreator.com/cZBbVKbge9crydA74MRrVtcmFmH2/xnVXIUhGTuanpeIn_8XzjQ

Questo percorso è stato progettato per una classe ideale da noi pensata. Le attività, i gesti e i contenuti principali potranno quindi variare a seconda del gruppo classe a cui viene proposta, in quanto gli obiettivi e gli scopi didattici potrebbero variare in base alle esigenze della classe.