

Tavole sinottiche

1. Conosciamoci

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere il testo di una canzone con l'aiuto dei gesti. Memorizzare e ripetere una canzone.	1. Buon giorno
Comprendere il testo di una canzone con l'aiuto dei gesti. Memorizzare e ripetere una canzone.	2. Arrivederci
Comprendere le istruzioni per realizzare un cartellone. Memorizzare il lessico relativo agli ambienti del mare, del cielo, del prato e del bosco.	3. 4 ambienti
Comprendere istruzioni per costruire un cartellino identificativo. Comprendere e denominare il lessico.	4. E adesso giochiamo!
Cantare una canzone con lessico noto.	5. Girotondo della natura
Comprendere con l'aiuto delle immagini un dialogo registrato. Domandare e rispondere durante un gioco, secondo un modello ascoltato.	6. Il gioco di Pinocchio
Comprendere una filastrocca, recitarla e mimarla.	7. Il ballo di Arlecchino
CONTENUTI LINGUISTICI Buon giorno, arrivederci, maestra, il mare, il cielo, il prato, il bosco, il granchio, il delfino, la barca, il pesciolino, la luna, il palloncino, la stella, l'uccellino, la mucca, il cavallo, la gallina, il gallo, la volpe, il pino, il fungo, il topolino, piede, salto, giravolta, gambe, inchino. Come ti chiami? Mi chiamo...	

2. Immagini e parole

Prima di iniziare il percorso, è opportuno che l'insegnante proponga delle attività ludiche (per esempio: memory, tombola) per aiutare i bambini ad avvicinarsi al lessico.

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere all'ascolto singole parole e numerarle	1. Dalla parola al numero
Denominare oggetti, persone, animali	2. Dal numero alla parola
Comprendere all'ascolto il nome di oggetti, persone, animali Denominare oggetti, persone, animali	3. Segui la strada
Comprendere all'ascolto il nome di oggetti, persone, animali	4. Cerca e prendi
Comprendere all'ascolto il nome di oggetti, persone e animali e denominarli	5. Un gioco per due
Scoprire le rima	6. Strade e parole
Comprendere all'ascolto un racconto/canzone Cantare e interpretare una canzone	7. La banda del panda
Riconoscere le parole in rima	8. Nomi in rima
CONTENUTI LINGUISTICI Il naso, la carota, la zebra, la pizza, la banana, il dottore, la cioccolata, la torta, il telefono, l'automobile, il cocodrillo, la giraffa, la marmellata, il salame, il ristorante, il cantante, il canguro, suona, il tamburo, il pinguino, il violino, il cammello, il campanello, i gatti, i piatti, guardano di qua, di là, in su, in giù.	

3. Animali

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere il nome degli animali.	1. Conosci gli animali?
Nominare alcuni animali.	2. Il puzzle degli animali
Indovinare e nominare gli animali.	3. Le maschere degli animali
Comprendere il nome di alcuni animali per ripeterne il verso.	4. Il concerto
Indovinare gli animali.	5. Indovina, indovina!
Comprendere il nome degli animali.	6. Tombola
Comprendere il nome degli animali e nominarne uno.	7. Cerca l'animale
Comprendere, cantare e mimare una canzone con lessico noto. Nominare alcuni animali.	8. Allo zoo di Mustafà
Comprendere una storia con il supporto iconico e poi raccontarla.	9. Nella savana
CONTENUTI LINGUISTICI La giraffa, il panda, il pesce, l'elefante, la tigre, il maiale, la pantera, il leone, il coccodrillo, il cammello, il delfino, la mucca, il pinguino, il cane, il gatto, sole, piccolo, grande, casa, letto, sera, gira, balla.	

4. Numeri e colori

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere, recitare e mimare una filastrocca.	1. La filastrocca dei numeri
Comprendere i numeri da 1 a 10.	2. Rubabandiera
Comprendere e recitare una filastrocca. Contare fino a 10.	3. Macchinina rossa
Comprendere e recitare una filastrocca usando i numeri da 1 a 10.	4. Regina reginella
Comprendere i colori.	5. I cappellini colorati
Ascoltare e ripetere una filastrocca giocando	6. Dov'è la pallina?
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	7. Il pittore Arturo
Nominare i colori.	8. La tavolozza di Arturo
Comprendere, ripetere e drammatizzare una storia.	9. Calimero e Supergigio
Abbinare un colore ad un'illustrazione e dire la frase corrispondente.	10. Che belli i colori
Dire brevi frasi nominando i colori.	11. Le carte colorate
CONTENUTI LINGUISTICI Numeri da 1 a 10, bianco, nero, rosso, giallo, blu, verde, arancione, marrone, grigio, variopinto, mela, gatto, topo, carota, castagna, cielo, stelle, tavolozza, prato, muro.	

5. A scuola

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Ripetere parole ascoltate, scandendo le sillabe	1. Batti le mani
Nominare oggetti scolastici.	2. Scopri gli oggetti della scuola
Nominare oggetti scolastici.	3. Indovina, indovina
Comprendere all'ascolto colori e oggetti.	4. Coloriamo le cose della scuola
Usare termini relativi alla localizzazione.	5. Dov'è il gesso?
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	6. Quante cose io so fare
Riconoscere e nominare oggetti.	7. Scopri che cosa c'è nel pacchetto
Comprendere, cantare e mimare una canzone..	8. La merenda
Dire ciò che si mangia a merenda.	9. Che cosa mangi per merenda?
Ripetere e dire frasi, identificare oggetti..	10. Come sono gli oggetti della scuola
Memorizzare e nominare oggetti e cibi.	11. Memory
Comprendere i numeri, contare e denominare oggetti.	12. Il gioco della scimmia Lia
CONTENUTI LINGUISTICI	
La matita, il quaderno, il banco, la colla, l'astuccio, il gesso, le forbici, la penna, il foglio, i colori, la gomma, la cartella, il libro, la lavagna, la sedia, la merenda, il succo, il panino al salame, il panino al formaggio, la mela, lo yogurt, la torta, l'acqua, l'aranciata, la limonata, la scimmia, disegno, coloro, scrivo, apro, ascolto, saluto, a destra, a sinistra.	

6. Giocattoli

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere e nominare lessico relativo ai giocattoli.	1 Il cesto dei giocattoli
Memorizzare e nominare lessico relativo ai giocattoli.	2. Il memory
Dire brevi frasi relative al possesso di giocattoli.	3. Cerca il giocattolo
Comprendere, ripetere e interpretare una scenetta.	4. È pronta la merenda
Comprendere, ripetere, mimare e dire le qualità dei giocattoli.	5. Com'è il giocattolo?
Comprendere lessico relativo ai giocattoli.	6. Giocattoli e numeri
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	7. È così
Mimare e nominare giocattoli.	8. Il gioco del mimo
Comprendere frasi riguardanti giocattoli e colori.	9. La camera di Susanna
Domandare e rispondere sulle preferenze riguardanti i giochi.	10. Ti piace giocare?
CONTENUTI LINGUISTICI	
La palla, il lego, l'orsetto, la bicicletta, la bambola, la corda, il trattore, il trenino, le carte, il memory, il domino, la pista delle macchinine, grande, piccolo, lungo, corto. Hai...? Io ho... Ti piace giocare con...?	

7. Suoni e parole

Si consiglia di far svolgere questo percorso ad anno scolastico avanzato.

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Recitare e interpretare la filastrocca.	1. Gioca con me
Comprendere all'ascolto parole che iniziano con le lettere p, b, t, d. Discriminare i relativi suoni.	2. Segui la strada
Discriminare i suoni p, b, t, d.	3. In quale baule?
Comprendere all'ascolto una serie di frasi e dire se sono giuste o sbagliate rispetto a un'immagine.	4. E' vero o falso?
Nominare oggetti che iniziano con una determinata lettera.	5. Che cosa manca?
Riconoscere e pronunciare correttamente parole con le doppie.	6. Quante strade!
Comprendere e recitare una filastrocca.	7. La filastrocca un po' sciocca
Pronunciare correttamente le parole e riconoscere quelle senza doppie.	8. Trova il nome senza doppie
Riconoscere la lettera iniziale delle parole e la sequenza delle lettere dell'alfabeto.	9. La pista dell'alfabeto
Leggere le immagini, indicarne la lettera iniziale e completare l'alfabeto.	10. Il treno delle consegne
Comprendere all'ascolto e raccontare una storia con il supporto di immagini.	11. Gigi va in città
CONTENUTI LINGUISTICI Il dito, il pesce, la bocca, il vaso, la finestra, la stalla, il piatto, il vulcano, il panino, la tazza, il balcone, Pinocchio, i denti, la foto, tocca a te, balla, canta, gioca, leggi, taglia, prendi, batti le mani, tocca la testa, dammi la mano, siediti, il treno, il bambino.	

8. Siamo fatti così

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Cantare e interpretare una canzone.	1. Dite bambini, che sapete fare?
Nominare le parti del corpo.	2. Il giro del corpo
Comprendere all'ascolto e nominare le parti del corpo.	3. Che cos'è?
Comprendere, ripetere e mimare un testo.	4. Il mostro Margollà
Comprendere un dialogo, ripeterlo e interpretare i ruoli.	5. L'animale con la gobba
Cantare e interpretare una canzone.	6. Vieni con me
Comprendere, ripetere e mimare espressioni di dolore.	7. Il gioco dello specchio
Comprendere all'ascolto brevi frasi e abbinarle alle illustrazioni corrispondenti.	8. Come stanno i bambini?
Interpretare ruoli in un dialogo.	9. E' una classe o un ospedale?
CONTENUTI LINGUISTICI La testa, gli occhi, le orecchie, il naso, la bocca, le spalle, la schiena, le braccia, le mani, le gambe, i piedi, i capelli, la faccia, i denti, vieni con me, battiamo le mani, alziamo le braccia, il mostro, le zampe, la coda, i baffi, arrabbiato, scappiamo.	

9. Sensazioni ed emozioni

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Ripetere e mimare un'espressione legata a stati fisici e stati d'animo.	1. Allo specchio
Comprendere all'ascolto espressioni di stati d'animo e fisici e associarle all'illustrazione corrispondente.	2. Uau! Brr! Oh!
Comprendere, cantare e mimare una canzone relativa a richieste, permessi e divieti.	3. Posso andare al gabinetto?
Comprendere all'ascolto alcune richieste.	4. Posso?
Comprendere e interpretare ruoli seguendo il modello dato.	5. In classe
Ripetere, mimare ed esprimere stati d'animo e stati fisici rispetto a condizioni atmosferiche.	6. Che cosa dicono i bambini?
Comprendere e mimare una canzone.	7. Tic tac... piove
Recitare una filastrocca sulle condizioni atmosferiche.	8. La gallina Coccodè
Comprendere all'ascolto alcune situazioni atmosferiche.	9. Com'è il tempo?
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	10. Mamma che paura!
Riconoscere versi, suoni e rumori.	11. Suoni, versi e rumori
Comprendere all'ascolto parole.	12. Scopri le parole
CONTENUTI LINGUISTICI Come stai? Bene, grazie, dove vai? Vado a scuola, ho/hai mal di schiena, mal di testa, mal di gola, mal di pancia, mal di denti, che caldo, che freddo, che bello, che brutto, che paura, che puzza, posso andare al gabinetto, posso aprire la finestra, posso prendere la cartella/il fazzoletto, posso colorare, posso mangiare, posso bere, sì puoi, no non puoi, aspetta un momento, la pausa, c'è il sole, piove, nevicata, la goccia, tempo brutto/bello.	

10. Feste

Nella presentazione di questo percorso è necessaria una particolare sensibilità verso i bambini di altre culture.

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Ascoltare e comprendere una filastrocca con il supporto di immagini. Recitare e mimare la filastrocca illustrata.	1. Il presepe
Comprendere la localizzazione dei vari elementi in un testo e costruire un presepe.	2. Costruisci il tuo presepe
Ripetere i nomi degli oggetti illustrati, trascrivere alcune lettere dell'alfabeto e leggere un messaggio illustrato.	3. Il messaggio nascosto
Ascoltare, comprendere e completare un testo descrittivo illustrato relativo alla Befana.	4. Ecco la Befana!
Comprendere, ripetere e mimare un testo narrativo con il supporto di immagini.	5. La notte della Befana
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	6. La canzone della Befana
Ascoltare il nome della maschera e individuare la lettera mancante.	7. Le maschere di Carnevale
Cantare e mimare una canzone.	8. Il treno di Carnevale
Riconoscere all'ascolto oggetti e maschere. Nominare maschere.	9. Segui la strada
Comprendere una storia con il supporto di immagini. Interpretare ruoli seguendo il modello dato.	10. Una sorpresa speciale
CONTENUTI LINGUISTICI Gesù Bambino, Maria, Giuseppe, l'asino, il bue, la stella cometa, l' angioletto, i pastori, i doni, il tetto la capanna, l'albero, la Befana, la gonna, lo scialle, le scarpe, i guanti, la scopa, dove va, chi lo sa, volo, i biscotti, le caramelle, il Carnevale, le maschere, il cuoco, la fata, il pirata, la strega, lo spazzacamino, Pippicalzelunghe, il vampiro, l'uovo, il pulcino, sorpresa.	