

INDICAZIONI METODOLOGICHE

I percorsi di questa pubblicazione si propongono di avvicinare i bambini e le bambine alla lingua italiana, creando un atteggiamento positivo e sereno verso questa nuova esperienza linguistica che costituisce una possibilità di crescita nello sviluppo cognitivo, affettivo e sociale.

Il contatto con una nuova lingua favorisce l'apertura e la disponibilità verso culture, persone e linguaggi diversi dai propri, giova inoltre alla percezione della propria identità linguistica e culturale.

I percorsi proposti sono stati elaborati prendendo in considerazione alcuni principi di carattere pedagogico-didattico:

- i suoni di una lingua vengono assimilati con particolare facilità in età precoce;
- la ridondanza fa parte del modo di apprendere dei bambini e delle bambine;
- il coinvolgimento totale della persona in un approccio ludico favorisce l'apprendimento;
- l'interazione con i pari e con gli adulti permette di imparare meglio;
- la scelta di attività motivanti e contestualizzate dà ai bambini e alle bambine la possibilità di assumere ruoli diversi e di ripetere "pezzi di lingua" significativi;
- l'errore è parte integrante di un processo di apprendimento linguistico e deve essere considerato come un'ipotesi su cui crescere.

L'approccio alla lingua italiana è prevalentemente orale e favorisce la comprensione e la comunicazione nel gruppo. È importante creare a tale proposito un ambiente in cui la lingua sia funzionale all'interazione e il processo di apprendimento sia simile a quello dell'acquisizione della prima lingua.

Le situazioni e le tematiche offerte costituiscono alcune proposte che favoriscono un avvicinamento spontaneo alla lingua italiana.

Questi percorsi sono nati per sostenere lo sviluppo linguistico-comunicativo dei bambini e delle bambine, in un ambiente accogliente e sereno che valorizzi e stimoli ogni piccolo passo in questa avventura nel mondo delle lingue.

Jolanda Caon e Rita Gelmi

Per facilitare la comprensione delle attività, le consegne vengono date ai bambini anche attraverso icone di seguito presentate.



ASCOLTA



DISEGNA



INDICA



INCOLLA



DI'



TAGLIA



RIPETI



RITAGLIA



CHIEDI



LEGGI



RACCONTA



SCRIVI



RECITA



SCRIVI IL NUMERO



MIMA



PRENDI



BALLA



TOCCA



CANTA



CONTA



GIOCA CON UN COMPAGNO
O UNA COMPAGNA



BATTI LE MANI



GIOCA CON I COMPAGNI
E LE COMPAGNE



VIENI QUI



GUARDA



NASCONDI



FA' UNA CROCETTA



COLORA



INDICAZIONE PER L'INSEGNANTE

TAVOLE SINOTTICHE

1. CONOSCIAMOCI

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere il testo di una canzone con l'aiuto dei gesti. Memorizzare e ripetere una canzone.	1. BUONGIORNO
Comprendere il testo di una canzone con l'aiuto dei gesti. Memorizzare e ripetere una canzone.	2. ARRIVEDERCI
Salutare nelle lingue della classe.	3. BUONGIORNO NEL MONDO
Comprendere le istruzioni per realizzare un cartellone. Memorizzare il lessico relativo agli ambienti del mare, del cielo, del prato e del bosco.	4. AMBIENTI
Comprendere istruzioni per costruire un cartellino identificativo. Comprendere e denominare il lessico.	5. E ADESSO GIOCHIAMO!
Cantare una canzone con lessico noto.	6. CANZONE DELLA NATURA
Comprendere con l'aiuto delle immagini un dialogo registrato. Domandare e rispondere durante un gioco, secondo un modello ascoltato.	7. IL GIOCO DI PINOCCHIO
Comprendere una filastrocca, recitarla e mimarla.	8. IL BALLO DEL MATTINO

CONTENUTI LINGUISTICI

Buongiorno, 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. 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?
Ripetere i numeri da 1 a 5 nelle lingue della classe.	7. I NUMERI NEL MONDO
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	8. IL PITTORE ARTURO
Nominare i colori.	9. LA TAVOLOZZA DI ARTURO
Comprendere, ripetere e drammatizzare una storia.	10. CALIMERO E SUPERGIGIO
Abbinare un colore ad un'illustrazione e dire la frase corrispondente.	11. CHE BELLI I COLORI
Dire brevi frasi nominando i colori.	12. 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.

3. 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
Riconoscere le parole in rima.	7. NOMI IN RIMA
Comprendere all'ascolto un racconto / canzone. Cantare e interpretare una canzone.	8. LA BANDA DEL PANDA

CONTENUTI LINGUISTICI

Il naso, la carota, la zebra, la pizza, la banana, il dottore, la cioccolata, la torta, il telefono, l'automobile, il coccodrillo, 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.

4. 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
Conoscere i versi degli animali nelle lingue della classe.	4. GLI ANIMALI NEL MONDO
Comprendere il nome di alcuni animali per ripeterne il verso.	5. IL CONCERTO
Indovinare gli animali.	6. INDOVINA, INDOVINA!
Comprendere il nome degli animali.	7. TOMBOLA
Comprendere il nome degli animali e nominarne uno.	8. CERCA L'ANIMALE
Comprendere all'ascolto colori e animali.	9. COLORA L'ANIMALE
Comprendere, cantare e mimare una canzone con lessico noto. Nominare alcuni animali.	10. ALLO ZOO DI MUSTAFÀ
Comprendere una storia con il supporto iconico e poi raccontarla.	11. 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.

5. A SCUOLA

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Riconoscere e nominare il lessico relativo agli oggetti scolastici.	1. TOCCA L'OGGETTO
Ripetere parole ascoltate, scandendo le sillabe.	2. BATTI LE MANI
Comprendere e ripetere nomi di oggetti scolastici.	3. INDOVINA, CHE COS'È?
Nominare oggetti scolastici.	4. SCOPRI GLI OGGETTI DELLA SCUOLA
Nominare oggetti scolastici.	5. INDOVINA, INDOVINA
Comprendere all'ascolto colori e oggetti.	6. COLORIAMO LE COSE DELLA SCUOLA
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	7. QUANTE COSE IO SO FARE
Descrivere le azioni della classe.	8. LE FRASI DELLA SCUOLA
Riconoscere e nominare oggetti.	9. SCOPRI CHE COSA C'È NEL PACCHETTO
Comprendere frasi su oggetti scolastici.	10A. COME SONO GLI OGGETTI DELLA SCUOLA?
Ripetere e comprendere frasi su oggetti scolastici.	10B. COME SONO GLI OGGETTI DELLA SCUOLA?
Memorizzare e nominare oggetti scolastici.	11. IL MEMORY
Far emergere le lingue presenti in classe.	12. LE LINGUE DEL MONDO
Comprendere i numeri, contare e denominare oggetti.	13. 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 scimmia, disegno, coloro, scrivo, apro, ascolto, saluto.

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
Comprendere e dire il nome di giochi e giocattoli in tutte le lingue della classe.	10. GIOCHI E GIOCATTOLI NEL MONDO

CONTENUTI LINGUISTICI

La palla, il cesto, il lego, l'orsetto, la bicicletta, la bambola, la corda, il trattore, il trenino, le carte, il memory, la pista delle macchinine, grande, piccolo, lungo, corto.
Hai...? Io ho... Ti piace giocare con...?

7. 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 le parti del corpo e nominare numeri e colori.	3. CHE COS'È?
Comprendere, ripetere e mimare un testo.	4. IL MOSTRO MARGOLLÀ
Cantare e interpretare una canzone.	5. VIENI CON ME
Comprendere un dialogo, ripeterlo e interpretare i ruoli.	6. L'ANIMALE CON LA GOBBA
Comprendere, ripetere e mimare espressioni di dolore.	7. IL GIOCO DELLO SPECCHIO
Comprendere e dire <i>Come stai? Bene, grazie!</i> in tutte le lingue della classe.	8. COME STAI? NEL MONDO
Comprendere all'ascolto brevi frasi e abbinarle alle illustrazioni corrispondenti.	9. COME STANNO I BAMBINI?
Interpretare ruoli in un dialogo.	10. È 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. Come stai?, Ho mal di pancia, ho mal di gola, ho mal di testa, ho mal di denti

8. 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. È 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!
Pronunciare correttamente le parole e riconoscere quelle senza doppie.	7. TROVA IL NOME SENZA DOPPIE
Riconoscere la lettera iniziale delle parole e la sequenza delle lettere dell'alfabeto.	8. LA PISTA DELL'ALFABETO

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, la moto, il salame, tocca a te, balla, canta, gioca, leggi, taglia, prendi, batti le mani, tocca la testa, dammi la mano, siediti, il treno, il bambino.

9. LA NOSTRA TERRA

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Comprendere, ripetere e interpretare una scenetta.	1. LA GIORNATA DELLA TERRA
Comprendere una filastrocca, recitarla e mimarla.	2. FILASTROCCA DELLA TERRA
Comprendere all'ascolto delle frasi.	3. AMIAMO LA NATURA
Ascoltare e comprendere una filastrocca. Ripetere e recitare la filastrocca.	4. I GRANDI AMICI ALBERI
Comprendere delle frasi con il supporto delle immagini.	5. LE AZIONI DEI BAMBINI E DELLE BAMBINE
Ascoltare e comprendere un dialogo con il supporto di immagini. Realizzare un'attività manipolativa. Comprendere l'importanza del riciclo.	6. RICICLO CREATIVO
Comprendere, cantare e mimare una canzone.	7. LA DANZA DELLA TERRA
Comprendere delle descrizioni con il supporto di immagini.	8. LA PIANTA
Memorizzare e nominare il lessico relativo alla natura.	9. IL MEMORY
Comprendere all'ascolto il nome di oggetti legati all'ambito della natura e indicarli.	10. UN GIOCO PER DUE

CONTENUTI LINGUISTICI

La Terra, il giardino, la pianta, il fiore, l'essere vivente, la formica, la coccinella, il bruco, la farfalla, il ragno, il mondo, il pianeta, il frutto, i rifiuti, l'albero, il tronco, l'uccellino, il ramo, il prato, la foglia, il riciclo, prendiamo un rotolo di carta igienica, ritagliamo un cartoncino, facciamo un..., facciamo la danza, apro le braccia, batto i piedi, salto, corro, muovo le braccia, soffio forte, apro le mani, la pianta ha..., è la pianta numero...

10. SENSAZIONI ED EMOZIONI

OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Ripetere e mimare un'espressione legata a stati fisici e stati d'animo.	1. IL GIOCO DELLO 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.