

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	LINGUA ITALIANA PER ALUNNI STRANIERI IN UN CONTESTO LUDICO E INTERCULTURALE
<b>PER</b>	APPRENDERE E/O POTENZIARE LA LINGUA ITALIANA FAVORIRE L'INTEGRAZIONE TRA CULTURE DIVERSE
<b>Ambito disciplinare</b>	<p>Il percorso vuole essere uno strumento di aiuto agli insegnanti che si trovano ad operare in classi con alunni di diversa provenienza linguistico-culturale. Si basa su attività che hanno come denominatore comune l'ambiente ludico, scegliendo il gioco come modalità preferenziale attraverso cui viene presentato il materiale linguistico e viene fatta esercitare la lingua. La metodologia ludica permette di creare un contesto in cui lavorare con la lingua sia significativo, autentico e motivante, caratteristiche fondamentali per un'acquisizione spontanea e permanente. Inoltre il gioco favorisce l'interazione tra pari e permette di ottenere una positiva integrazione, anche attraverso l'alfabetizzazione e il potenziamento delle competenze linguistiche in L2, non separando l'apprendimento linguistico dal processo di socializzazione. Si tenga presente che qualsiasi gioco in senso proprio può avere finalità educativa (anche dal punto di vista strettamente linguistico) e qualsiasi educazione linguistica può avere un'interfaccia ludica.</p> <p><b>Due considerazioni importanti</b></p> <p>La prima riguarda il target di studenti a cui questo percorso è indirizzato. Essendo un percorso didattico di lingua italiana per stranieri, le attività proposte possono essere adatte non solo esclusivamente alla scuola media inferiore, ma anche per le elementari e volendo per le superiori, in base al livello di competenze linguistiche in L2 riscontrate. La seconda considerazione si riferisce alla flessibilità del percorso: è stato proposto un determinato ordine rispetto agli obiettivi e rispetto alle attività all'interno di ogni singolo obiettivo. Ma è possibile e anzi si consiglia di adattare il percorso proposto in base alle esigenze e ai bisogni contestuali, invertendo l'ordine di obiettivi e attività e/o eliminando ciò che si considera non adatto.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Educazione linguistica</li><li>• Educazione interculturale</li></ul>	
<b>Contesto</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Scuola media inferiore con presenza di alunni non italofofoni di differente provenienza linguistica/culturale</li></ul> <p>Eventualmente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Scuola elementare con presenza di alunni non italofofoni di differente provenienza linguistica/culturale</li><li>• Scuola media superiore con presenza di alunni non italofofoni di differente provenienza linguistica/culturale</li></ul>	
<b>Contenuti</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Lessico</li><li>• Comunicazione interpersonale di base</li><li>• Comprensione e produzione di testi scritti</li><li>• Argomenti di educazione interculturale</li></ul>	
<b>Strumenti</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Giochi (linguistici, di ruolo, ...)</li><li>• Fiabe</li><li>• Software</li><li>• Internet</li></ul> <p><a href="#">Testi e materiali online</a></p>	

[Entra nel Percorso Didattico](#)

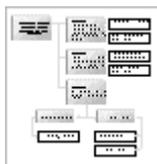
## Metodologie

- Didattica ludica
- Attività pratiche di gruppo
- Giochi di ruolo
- Discussione
- Eventuale elaborazione di ipermedia

## Tempi

- Il tempo minimo consigliato per lo svolgimento di tutte le attività previste dai tre percorsi è di circa 18/20 ore. Alcuni giochi sono ripetibili più volte con modalità di svolgimento diverse a seconda dei contenuti specifici che si vogliono inserire. Il tempo da dedicare a tali attività è quindi molto variabile.

## Mappa del percorso



[Istruzioni](#)

[Indietro](#)

### MAPPA del percorso

**HOME PAGE**  
Apprendere e/o potenziare  
la lingua italiana favorire  
l'integrazione tra culture  
diverse



**Obiettivo 1**  
Arricchimento lessicale



- Attività 1** Utilizzo del/del software per leggere, ascoltare, scrivere e soprattutto giocare con le parole
- Attività 2** Gioco per individuare le diverse categorie lessicali
- Attività 3** Gioco che permette di utilizzare la lingua in modo funzionale al raggiungimento di uno scopo.
- Attività 4** Gioco per impadronirsi di un lessico contestualizzato e delle strutture riguardanti "essere" e "avere"
- Attività 5** Gioco per imparare a fare domande esplorando e giocando con le infinite possibilità della lingua
- Attività 6** VERIFICA "Imparare dai bambini"



**Obiettivo 2**  
Uso della lingua in  
contesto



- Attività 1** "Fumetto senza parole" Inventare dialoghi
- Attività 2** "La valigia delle storie" Inventare storie
- Attività 3** Giocare con i testi tenendo presenti regole grammaticali, sintattiche e semantiche
- Attività 4** VERIFICA "La lingua sconosciuta" Inventare storie, parole e definizioni



**Obiettivo 3**  
La lingua come strumento  
di educazione interculturale



- Attività 1** I punti di vista: Cappuccetto Rosso e il Lupo Cattivo Lettura e drammatizzazione
- Attività 2** Interground - Software per giocare con la lingua italiana in un viaggio interculturale
- Attività 3** Il mio paese - Ricerca su Internet delle proprie origini
- Attività 4** VERIFICA Paese Blu, Paese Giallo, cambiare casa Gioco di ruolo



<b>Percorso didattico di</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale				
<b>Per</b>	- apprendere e/o potenziare la lingua italiana - favorire l' integrazione tra culture diverse				
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="229 427 611 501">Obiettivi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="229 501 611 857"> <p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 1</b></u> →</p> <p style="text-align: center;"><i>Arricchimento lessicale</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="229 857 611 1151"> <p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 2</b></u></p> <p style="text-align: center;"><i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="229 1151 611 2134"> <p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 3</b></u></p> <p style="text-align: center;"><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p> </td> </tr> </tbody> </table>	Obiettivi	<p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 1</b></u> →</p> <p style="text-align: center;"><i>Arricchimento lessicale</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 2</b></u></p> <p style="text-align: center;"><i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 3</b></u></p> <p style="text-align: center;"><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p>	<h2 style="text-align: center;">Esegui il percorso</h2> <p><u><b>Obiettivo 1</b></u> <i>Arricchimento lessicale</i></p> <p>Quando ci si accosta ad una lingua straniera, è importante avere la sensazione di poter ricordare facilmente il lessico della lingua: questo aumenta la percezione di riuscita che stimola l'alunno a studiare una lingua.</p> <p>Impadronirsi di un lessico contestualizzato e apprendere l'italiano orale per la comunicazione interpersonale di base.</p> <p>Riconoscere le lettere dell'alfabeto, le sillabe, le parole: saperle leggere e riprodurre.</p> <p>"Una lingua è più un lessico grammaticalizzato che una grammatica lessicalizzata"          (LEWIS M., 1993, The lexical approach, London, Language Teaching Publications)</p> <p><u><b>Attività 1</b></u>          "Le prime mille parole" e/o "Dizionario per immagini"          Utilizzo del /dei software per leggere, ascoltare, scrivere e soprattutto giocare con le parole</p> <p><u><b>Attività 2</b></u>          "Caccia all'intruso"          Gioco per individuare le diverse categorie lessicali</p> <p><u><b>Attività 3</b></u>          "Chi sono?"          Gioco che permette di utilizzare la lingua in modo funzionale al raggiungimento di uno scopo.</p> <p><u><b>Attività 4</b></u>          "Chi ha..., chi è...?"          Gioco per impadronirsi di un lessico contestualizzato e delle strutture riguardanti "essere" e "avere"</p> <p><u><b>Attività 5</b></u>          "Gioco dei matti"          Gioco per imparare a fare domande esplorando e giocando con le infinite possibilità della lingua</p> <p><u><b>Attività 6</b></u>          VERIFICA "Imparare dai bambini"</p>
Obiettivi					
<p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 1</b></u> →</p> <p style="text-align: center;"><i>Arricchimento lessicale</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>					
<p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 2</b></u></p> <p style="text-align: center;"><i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>					
<p style="text-align: center;"><u><b>Obiettivo 3</b></u></p> <p style="text-align: center;"><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p>					



[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 1</b>	Arricchimento lessicale
<b>ATTIVITÀ 1</b>	Utilizzo del /dei software per leggere, ascoltare, scrivere e soprattutto giocare con le parole

[Le prime mille parole](#)



[Dizionario per immagini CD-Rom](#)

**Indietro**



<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 1</b>	Arricchimento lessicale
<b>ATTIVITÀ 2</b>	Gioco per individuare le diverse categorie lessicali

## **"Caccia all'intruso"**

**Materiale:** cartellini con parole, associate a disegni, di elementi appartenenti ad ambiti lessicali diversi (animali, cibi, vestiti, lavori, ...).

Gioco a coppie: ogni giocatore, a turno, dispone i cartellini di una stessa famiglia, inserendovi un intruso. Il partner deve individuarlo dicendo, ad esempio: "Il gatto non è un cibo".

E' possibile organizzare una gara tra due squadre.

*(in "In.it", quadrimestrale di servizio per gli insegnanti di italiano come lingua straniera, anno 4 n°1, Guerra Edizioni)*

[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 1</b>	Arricchimento lessicale
<b>ATTIVITÀ 3</b>	Gioco che permette di utilizzare la lingua in modo funzionale al raggiungimento di uno scopo.

## “Chi sono?”

**Materiale:** pezzi di carta e nastro adesivo.

Agli studenti viene chiesto di preparare alcuni piccoli pezzi di carta e di scrivere su ognuno il proprio nome e il nome di un personaggio famoso vero o mai esistito, ogni volta diverso. E' importante che gli studenti non sappiano ciò che scrivono i compagni. L'insegnante ritira i foglietti e con il nastro adesivo ne incolla uno sulla fronte di ogni studente, controllando che lo studente che riceve il foglietto non sia la stessa persona che lo ha preparato. Gli studenti non possono vedere il proprio foglietto con il nome del personaggio famoso. A questo punto gli studenti camminano per la classe e formano delle coppie per cercare di indovinare chi sono, cioè il nome del personaggio famoso, facendo domande in prima persona, cui l'altro membro della coppia potrà rispondere solo sì o no, ad esempio:

Sono maschio?  
Sono vivo?  
Sono italiano?

[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 1</b>	Arricchimento lessicale
<b>ATTIVITÀ 4</b>	Gioco per impadronirsi di un lessico contestualizzato e delle strutture riguardanti "essere" e "avere"

## **"Chi ha..., chi è...?"**

Gli studenti sono disposti in cerchio. Per cominciare uno di loro si metterà in centro e farà delle domande utilizzando le strutture: "Chi ha...?", "Chi è...?".

Per esempio: "Chi ha le scarpe da ginnastica?" Tutti coloro che indossano le scarpe da ginnastica dovranno alzarsi e scambiarsi di posto, mentre la persona al centro, che ha fatto la domanda, dovrà cercare di rubarne uno. Chi rimane senza posto si metterà in centro e farà lui la domanda.

Per esempio: "Chi è tifoso di calcio?"...

[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 1</b>	Arricchimento lessicale
<b>ATTIVITÀ 5</b>	Gioco per imparare a fare domande esplorando e giocando con le infinite possibilità della lingua

## **"Gioco dei matti"**

Ci si mette in cerchio e una o due persone si allontanano. Il gruppo dovrà decidere un meccanismo in base al quale rispondere alle domande che, le persone uscite, potranno loro.

Lo scopo del gioco è indovinare il meccanismo nascosto e le domande potranno essere di qualsiasi tipo.

Per esempio, si decide di rispondere iniziando la frase con la lettera "B".

Alla domanda: "Come ti chiami?", la persona interrogata potrà rispondere "Barbara", oppure "boh", oppure ancora "bicicletta", visto che si è "matti"!

Le possibilità di questo gioco sono infinite: per fare alcuni esempi, si potrà rispondere:

- con la prima lettera della domanda posta ("Dove abiti?" "Dietro il parco");
- facendo finta di essere in un determinato periodo storico;
- inserendo sempre nella risposta un aggettivo;
- ...

[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 1</b>	Arricchimento lessicale
<b>ATTIVITÀ 6</b>	Verifica

Per l'attività di verifica si possono utilizzare i giochi/esercizi proposti nel libro "**Imparare dai bambini**"

Gli esercizi della guida sono stati elaborati principalmente partendo dagli spunti e dai suggerimenti forniti dai piccoli alunni delle scuole elementari.

Le attività proposte sono focalizzate sul livello semantico, non sulla grammatica o sulla sintassi della frase, in modo che i piccoli lettori possano trovare "gusto" nel giocare con le parole, divertendosi attraverso gli spunti suggeriti dai loro coetanei.

Ogni sezione della guida affronta un tema:

**- Che cosa vuol dire?**

Gli esercizi mirano al potenziamento della competenza semantica: i bambini sono chiamati a definire le parole, a riconoscerle partendo dalle definizioni dei loro coetanei, ma anche a risalire alle definizioni, a valutarle, a proporre altre, più complesse o più efficaci.

**- Una parola, due significati**

La sezione è dedicata al fenomeno lessicale della polisemia: le parole di uso comune che hanno più di un significato vengono trattate in una serie di esercizi semplici e chiari.

**- Insiemi di parole**

I bambini dovranno riconoscere gli insiemi di parole, ossia i diversi campi semantici che accomunano i lemmi proposti.

**- Famiglie di parole**

Gli esercizi richiedono ai bambini di riunire le parole che appartengono alla stessa famiglia morfologica, di eliminare gli intrusi, di costruire dei veri e propri "alberi di parole" che riuniscono i "rami" di una stessa parola... "tronco"!

**- Sinonimi e contrari**

Per questa sezione sono stati ideati esercizi di sostituzione di parole in brani tratti dalle più celebri opere letterarie per l'infanzia: Alice nel paese delle meraviglie, La tigre della Malesia...

**- Alterati, derivati, composti**

E' vero che un mattone è un matto grosso? E che un tacchino è un piccolo tacco? Se un apriscatole serve ad aprire le scatole, allora un mangianastri che cosa fa? E ancora: quali sono i prefissi e i suffissi necessari per formare le parole? Gli esercizi vogliono stimolare una riflessione su questi fenomeni lessicali.

**- Erano straniere, ora sono italiane**

La sezione riguarda le parole che ormai sono entrate a far parte del lessico comune, ma che a volte... non sono proprio note a tutti: ad esempio, i bambini mangiano l'uovo alla coque o alla coop? E usano il telefono cordless o corn flakes?

**- Modi di dire**

I bambini dovranno interpretare le espressioni idiomatiche senza prendere le parole troppo... alla lettera!

La guida riporta fedelmente le definizioni dei bambini, e utilizza in massima parte il corpus spontaneo risultato della ricerca. L'idea di fondo è quella di partire dalle competenze e dalle strategie che i bambini già usano, per guidarli verso una completa padronanza del



codice lessicale.

*Biorci G., Ferlino L., Rossi M., "Imparare dai bambini", Genova, Compagnia Dei Librai, 2003*

**Indietro**

<b>Percorso didattico di</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>Per</b>	- apprendere e/o potenziare la lingua italiana - favorire l' integrazione tra culture diverse
<b>Obiettivi</b>	<h2>Esegui il percorso</h2> <p><b><u>Obiettivo 2</u></b></p> <p><i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p>Saper usare l'italiano scritto e orale, esplorando le possibilità di questa lingua, giocandoci, arricchendo anche un lessico decontestualizzato. Comprendere e produrre dei testi scritti.</p> <p><b><u>Attività 1</u></b> "Fumetto senza parole" Inventare dialoghi</p> <p><b><u>Attività 2</u></b> "La valigia delle storie" Inventare storie</p> <p><b><u>Attività 3</u></b> "Cloze" e/o "cloze all'incontrario" Giocare con i testi tenendo presenti regole grammaticali, sintattiche e semantiche</p> <p><b><u>Attività 4</u></b> VERIFICA "La lingua sconosciuta" Inventare storie, parole e definizioni</p> <p style="text-align: right;"><b>Indietro</b></p>

**Obiettivo 1**  
*Arricchimento lessicale*



**Obiettivo 2** →

*Uso della lingua in contesto*



**Obiettivo 3**  
*La lingua come strumento di educazione interculturale*



# Servizio Documentazione Software Didattico

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 2</b>	Uso della lingua in contesto
<b>ATTIVITÀ 1</b>	Inventare dialoghi

Dividere la classe in coppie o gruppi e consegnare a ciascuno un fumetto da cui sono state eliminate le parti di testo. Agli studenti inventare i fumetti, inserendovi le parole sulla base dei disegni.

[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 2</b>	Uso della lingua in contesto
<b>ATTIVITÀ 2</b>	Inventare storie
<p><b>“La valigia delle storie”</b></p> <p>L’insegnante presenta la sua valigia delle storie all’interno della quale ci sono delle buste contenenti parole chiave: busta del CHI (i personaggi); busta del DOVE (i luoghi, gli ambienti); busta del COSA (gli oggetti); busta del QUANDO (il tempo, il periodo). Ogni gruppo (o coppia) pesca una parola in ciascuna busta e con il bagaglio di 4 parole costruisce una storia. Si possono prevedere altre buste (degli AGGETTIVI, delle FRASI, ...).</p> <p><i>(in “In.it”, quadrimestrale di servizio per gli insegnanti di italiano come lingua straniera, anno 4 n°1, Guerra Edizioni)</i></p>	
<a href="#"><b>Indietro</b></a>	

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 2</b>	Uso della lingua in contesto
<b>ATTIVITÀ 3</b>	Giocare con i testi tenendo presenti regole grammaticali, sintattiche e semantiche

## **"Cloze" e/o "cloze all'incontrario"**

Giocare con i testi tenendo presenti regole grammaticali, sintattiche e semantiche

Per quanto riguarda il cloze occorre procurarsi un testo, piuttosto breve, non oltre le 60/70 parole. Si consegna la storia ad ogni studente e insieme, dovranno cercare di ridurla al minor numero possibile di parole seguendo alcune regole:

- si possono eliminare al massimo tre parole consecutive;
- non si possono aggiungere, cambiare, spostare o modificare parole;
- il testo, dopo ogni eliminazione, deve restare grammaticalmente corretto e sensato (anche se il senso sarà diverso da quello originario).

La procedura può essere la seguente: uno studente suggerisce la parola (o le parole) da eliminare; l'insegnante la/le cancella senza commentare; lo studente legge il testo ridotto e se la frase rimane corretta e sensata, si va avanti con un altro studente, altrimenti, può accorgersene lo studente stesso oppure l'insegnante chiederà l'opinione degli altri o interverrà facendo domande e discutendo sulla possibilità della lingua.

Il cloze all'incontrario parte invece da un testo minimo, essenziale, o addirittura da 4/5 parole chiave e gli studenti dovranno, in questo caso, aggiungere delle parole, sempre tenendo conto delle regole che valevano per il cloze (non si possono aggiungere più di tre parole consecutive...).

*("Cloze all'incontrario" di Leonardo Gandi in*

*[http://associazioni.comune.firenze.it/ilsa/dcp\\_genapr03/att\\_clozeallincontrario.doc](http://associazioni.comune.firenze.it/ilsa/dcp_genapr03/att_clozeallincontrario.doc))*

**Indietro**

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 2</b>	Uso della lingua in contesto
<b>ATTIVITÀ 4</b>	Verifica

Inventare storie, parole e definizioni

Si divide la classe in due gruppi che devono scrivere, ciascuno, una storia con parole inventate.

Ogni membro dei due gruppi deve poi cercare di dare delle definizioni alle parole inventate dall'altro gruppo, cercando di intuire, dalla lettura del testo, il significato e magari la categoria grammaticale (se il gioco risulta essere troppo complesso si può "fare" comunque, utilizzando parole in italiano - anzichè inventate - fornendone poi la definizione).

Al termine si leggono le definizioni votando le più giuste e/o le più divertenti e, volendo, alla fine si può realizzare un libro vero e proprio con l'ausilio del computer: si scrivono le storie con programmi specifici o con semplici programmi di testo come Blocco Note, Word o PowerPoint, importando delle immagini. Si può anche pensare di mettere online il libro realizzato.

Se ne possono vedere due esempi su: [www.altrascuola.it/article.php?sid=59](http://www.altrascuola.it/article.php?sid=59)

**Indietro**

<b>Percorso didattico di</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale				
<b>Per</b>	- apprendere e/o potenziare la lingua italiana - favorire l' integrazione tra culture diverse				
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="233 427 612 501">Obiettivi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="233 501 612 949"> <p><b><u>Obiettivo 1</u></b> <i>Arricchimento lessicale</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="233 949 612 1263"> <p><b><u>Obiettivo 2</u></b> <i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="233 1263 612 2134"> <p><b><u>Obiettivo 3</u></b> →</p> <p><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p> </td> </tr> </tbody> </table>	Obiettivi	<p><b><u>Obiettivo 1</u></b> <i>Arricchimento lessicale</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p><b><u>Obiettivo 2</u></b> <i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p><b><u>Obiettivo 3</u></b> →</p> <p><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p>	<h2 style="text-align: center;">Esegui il percorso</h2> <p><b><u>Obiettivo 3</u></b></p> <p><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p> <p>Attraverso l'uso della lingua: didattica dei punti di vista, decentramento conoscitivo per percepire come relativo ciò che si è abituati a considerare come assoluto; i pregiudizi, gli stereotipi e un viaggio attraverso le differenze.</p> <p><b><u>Attività 1</u></b> I punti di vista: Cappuccetto Rosso e il Lupo Cattivo Lettura e drammatizzazione</p> <p><b><u>Attività 2</u></b> Interground Software per giocare con la lingua italiana in un viaggio interculturale</p> <p><b><u>Attività 3</u></b> Il mio paese Ricerca su Internet delle proprie origini, per valorizzare lingua e cultura d'appartenenza e suscitare interesse per le culture altre.</p> <p><b><u>Attività 4</u></b> VERIFICA Paese Blu, Paese Giallo, cambiare casa Gioco di ruolo</p>
Obiettivi					
<p><b><u>Obiettivo 1</u></b> <i>Arricchimento lessicale</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>					
<p><b><u>Obiettivo 2</u></b> <i>Uso della lingua in contesto</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p>					
<p><b><u>Obiettivo 3</u></b> →</p> <p><i>La lingua come strumento di educazione interculturale</i></p>					



--	--	--

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 3</b>	La lingua come strumento di educazione interculturale
<b>ATTIVITÀ 1</b>	I punti di vista: lettura e drammatizzazione

Questa attività propone di leggere, commentare e volendo drammatizzare la favola di Cappuccetto Rosso e la versione della storia secondo il punto di vista del Lupo Cattivo che qui di seguito si propone:

*“La foresta era la mia casa: ci vivevo e ne avevo cura. Cercavo di tenerla linda e pulita. Quando un giorno di sole, mentre stavo ripulendo della spazzatura che un camper aveva lasciato dietro di sé, udii dei passi. Con un salto mi nascosi dietro un albero e vidi una ragazzina piuttosto insignificante che scendeva lungo il sentiero portando un cestino. Sospettai subito di lei perché vestiva in modo buffo, tutta in rosso, con la testa celata come se non volesse farsi riconoscere. Naturalmente mi fermai per controllare chi fosse: le chiesi chi era, dove stava andando e cose del genere. Mi raccontò che stava andando a casa di sua nonna a portarle il pranzo. Mi sembrò una persona fondamentalmente onesta, ma si trovava nella mia foresta e certamente appariva sospetta con quello strano cappellino. Così decisi di insegnarle semplicemente quanto era pericoloso attraversare la foresta senza farsi annunciare e vestita in modo così buffo. La lasciai andare per la sua strada ma corsi avanti a casa di sua nonna. Quando vidi quella simpatica vecchietta le spiegai il mio problema e lei acconsentì che sua nipote aveva immediatamente bisogno di una lezione. Fu d'accordo di stare fuori dalla casa fino a che non l'avessi chiamata, di fatto si nascose sotto il letto. Quando arrivò la ragazza la invitai nella camera da letto mentre io mi ero coricato vestito come sua nonna. La ragazza, tutta bianca e rossa, entrò e disse qualcosa di poco simpatico sulle mie grosse orecchie. Ero già stato insultato prima di allora, così feci del mio meglio suggerendole che le mie grosse orecchie mi avrebbero permesso di udirla meglio. Ora, quello che volevo dire era che mi piaceva e che volevo prestare molta attenzione a ciò che stava dicendo, ma lei fece un altro commento sui miei occhi sporgenti.*

*Adesso puoi immaginare quello che cominciai a provare per questa ragazza, che mostrava un aspetto così carino ma che era evidentemente una bella antipatica. E ancora, visto che per me è ormai un atteggiamento acquisito porgere l'altra guancia, le dissi che i miei grossi occhi mi servivano per vederla meglio. L'insulto successivo mi ferì veramente: ho infatti questo problema dei denti grossi. E quella ragazzina fece un commento insultante riferito a loro. Lo so che avrei dovuto controllarmi, ma saltai giù dal letto e ringhiai che i miei denti mi sarebbero serviti per mangiarla meglio!*

*Adesso, diciamoci la verità, nessun lupo mangerebbe mai una ragazzina, tutti lo sanno; ma quella pazza di una ragazza incominciò a correre per la casa urlando, con me che la inseguivo per cercare di calmarla. Mi ero tolta i vestiti della nonna, ma è stato peggio. Improvvisamente la porta si aprì di schianto ed ecco un grosso guardiacaccia con un'ascia... Lo guardai e fu chiaro che ero nei pasticci... C'era una finestra aperta dietro di me e scappai fuori.*

*Mi piacerebbe dire che è la fine di tutta la faccenda, ma quella nonna non raccontò mai la mia versione della storia.*

*Dopo poco cominciò a circolare la voce che io ero un tipo cattivo e antipatico e tutti cominciarono ad evitarmi. Non so più niente della ragazzina con quel buffo cappuccio rosso, ma dopo quel fatto non ho più vissuto felicemente.”*



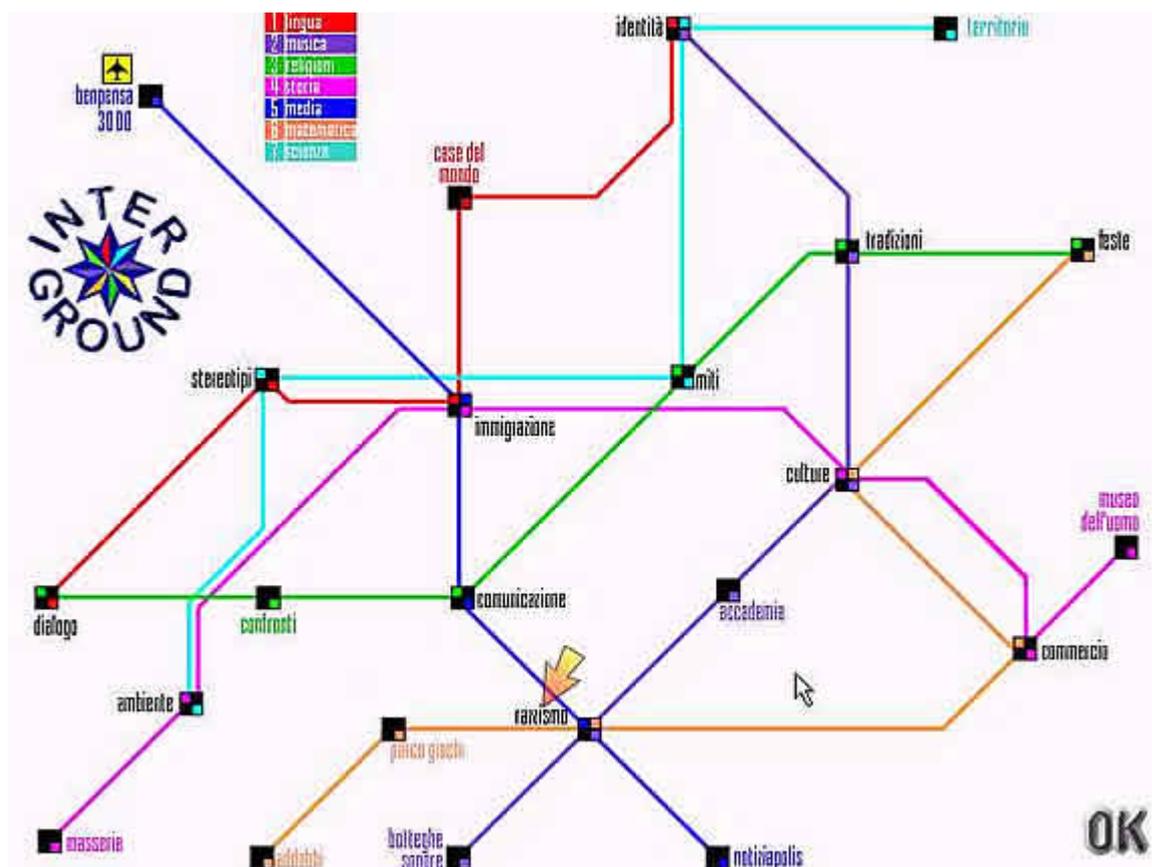
D'ANDRETTA P., "La storia di Cappuccetto Rosso raccontata dal Lupo" in "Il gioco nella didattica interculturale", Quaderni dell'interculturalità 11, Bologna, EMI, 1999, pp. 50-52

**Indietro**

# Servizio Documentazione Software Didattico

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 3</b>	La lingua come strumento di educazione interculturale
<b>ATTIVITÀ 2</b>	Software per giocare con la lingua italiana in un viaggio interculturale

## [Interground](#)



[Indietro](#)

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 3</b>	La lingua come strumento di educazione interculturale
<b>ATTIVITÀ 3</b>	Ricerca su Internet: il mio paese
<p>Per valorizzare lingua e cultura d'appartenenza e suscitare interesse per le culture altre ogni studente è invitato a realizzare una presentazione del suo Paese con tutte le informazioni che trova in rete. E' opportuno fornire delle indicazioni comuni a tutti, magari negoziandole con gli studenti nella fase preparatoria: "quali aspetti consideriamo per descrivere i nostri paesi?" (storia, geografia, tradizioni, usi e costumi, religione, musica, arte, gastronomia,...).</p> <p>Sul sito <a href="http://www.bdp.it/intercultura/scaffale/vademulti.php">http://www.bdp.it/intercultura/scaffale/vademulti.php</a> è possibile consultare il vademecum multiculturale attraverso una ricerca strutturata che permette di accedere ai siti che contengono le informazioni preselezionate: area geografica, lingua, età, argomento.</p>	
	<b>Indietro</b>

<b>PERCORSO DIDATTICO DI</b>	Lingua italiana per alunni stranieri in un contesto ludico e interculturale
<b>OBIETTIVO 3</b>	La lingua come strumento di educazione interculturale
<b>ATTIVITÀ 4</b>	Verifica

## **Paese Blu, Paese Giallo, cambiare casa**

Gioco di ruolo

**Materiali:** bicchieri, bibite rosse e verdi, segni di riconoscimento blu e gialli per gli abitanti dei diversi paesi, descrizione dei ruoli del paese blu, descrizione dei ruoli del paese giallo, descrizione dello svolgimento del gioco, regolamento, lista di domande per la valutazione.

Questo gioco facilita la riflessione sull'apprendimento interculturale attraverso un'esperienza pratica.

Dopo aver giocato è essenziale ascoltare e rielaborare i vissuti e le idee suggerite dal gioco.

Obiettivo principale è suscitare una migliore comprensione riguardo alla condizione degli alunni stranieri inseriti nelle classi scolastiche del nuovo paese.

Il gioco di ruolo può aiutare a chiarire alcuni aspetti di questa esperienza, per esempio: non è il ragazzo a scegliere di cambiare casa; se non conosci la lingua e le abitudini di un paese fai presto ad essere escluso; mantenendo le proprie norme e valori in un nuovo contesto si viene considerati stranieri; è difficile scegliere fra queste norme e quelle della nuova società; le abitudini e le regole sembrano ovvie e normali per chi le pratica, ma possono essere molto inusuali e difficili da capire per uno straniero.

Per cominciare, vengono spiegate brevemente (5 minuti) agli studenti le regole e lo svolgimento del gioco. Gli studenti vengono quindi divisi in due gruppi che andranno ad occupare due spazi separati, ognuno con un proprio conduttore. Ad ognuno dei due gruppi viene spiegato il ruolo assegnato e viene chiesto di entrare nella parte mettendo in pratica alcuni esempi delle nuove regole. Durante il gioco ognuno dei due gruppi simulerà una giornata scolastica.

**Il paese blu** Gli alunni del paese blu svolgono lezioni di matematica e bevono le bibite durante la pausa fra le lezioni. Gli abitanti hanno caratteristiche particolari: stanno sempre lontani gli uni dagli altri. Maschi e femmine si tengono reciprocamente a distanza di due metri, mentre tra componenti dello stesso sesso si rispetta la distanza di un metro. Stanno sempre in piedi. Non parlano. I bambini mangiano e bevono quando gli adulti (conduttore/maestro di matematica) hanno finito. Non bevono o mangiano cose rosse. Prima di fare qualsiasi cosa e dopo averla fatta fanno un giro su sé stessi. Al posto dei numeri usano le lettere corrispondenti dell'alfabeto. Le infrazioni vengono punite nel modo seguente: il maestro si avvicina, batte tre colpetti sulla testa e quindi l'alunno va in un angolo per trenta secondi.

**Il paese giallo** Gli alunni del paese giallo hanno lezioni di lingua e bevono bibite nelle pause. Tutti stanno seduti in un cerchio per terra: ragazze e ragazzi stanno vicini le une agli altri. Tutte le parole della lingua (che si parla e che è pure quella studiata) iniziano per "K" (esempio: libro diventa kibro, è diventa kè etc.). Le parole che già cominciano per "Ch" normalmente, ora iniziano per "S" (esempio casa diventa sasa). Durante la lezione, il maestro chiama gli studenti alla lavagna dandogli la mano. Quando questo avviene, tutti gli studenti dicono, nella lingua gialla, "giallo è il nostro colore, viva il paese giallo". Nel dire questo tutti si prendono per mano. Il ragazzo alla lavagna scrive "il mio nome è..." nella lingua gialla. Non si bevono bibite verdi. Prima di bere si batte per terra con la mano tre volte e si dice "krazie, krazie, krazie". Il maestro beve dopo gli studenti perché da priorità alla loro crescita. Ogni errore comporta che tutti indichino chi ha sbagliato e dicano "kbagliato, kbagliato".



I bambini sanno, dall'introduzione iniziale (5 minuti), che dovranno seguire regole speciali, quello che non sanno è che queste sono diverse nei due paesi. Ogni paese ha a disposizione 20 minuti per capire bene le regole. Dopo 20 minuti, il conduttore invita un primo alunno a "cambiare casa". La cosa avviene contemporaneamente nelle due classi. Il ragazzo che ha cambiato classe resta nella nuova classe 5 minuti. Durante questo primo periodo nella classe si farà lezione e saranno chiamati studenti alla lavagna in ognuna delle due classi, fra cui i 2 nuovi venuti. Dopo questi 5 minuti i conduttori inviteranno i nuovi venuti a tornare alle rispettive classi. Il secondo turno di uscite vedrà nell'altra classe lo stesso ragazzo accompagnato da un altro studente del suo paese al quale spiegherà prima quello che ha visto la volta precedente (nel percorso da una classe all'altra). Durante questa seconda visita si bevono le bibite prescritte per le pause.

Dopo 5 minuti la visita termina. Il terzo round prevede i due bambini precedenti più altri due bambini. Essi si fermano altri minuti nell'altra classe: saranno coinvolti tanto nelle lezioni che nella pausa bibite.

Con il ritorno dei due gruppi di 4 alunni alle rispettive classi, il gioco termina e tutti insieme (o in due gruppi misti gialli – blu se ci sono troppi alunni) si effettua la valutazione.

### **Valutazione**

La valutazione è parte integrante del gioco e richiede un minimo di 20 minuti, se possibile anche un periodo più lungo.

Un "emigrato" blu racconta le regole così come le ha viste nel paese giallo. Un abitante del paese giallo spiega quindi le regole per come sono in realtà.

Poi, prima un "emigrato" giallo e quindi un abitante blu enunciano a tutti le regole del paese blu.

### **Domande utili per i primi due bambini "scambiati":**

- Come vi siete sentiti a dover cambiare classe da soli?
- Eri contento/a di poter tornare con un/a nuovo/a compagno/a scelto/a dal conduttore?
- Avevi capito qualcosa delle abitudini del nuovo paese?

### **Domande utili per gli "scambiati" successivi:**

- Avevate capito che cosa vi aspettava?
- Avevate capito qualcosa delle nuove regole?

### **Domande utili per tutti gli alunni "scambiati":**

- Avete mantenuto le regole del vostro paese o avete adottato le nuove regole?
- Era difficile scegliere cosa fare?

### **A tutti i bambini rimasti in classe:**

- Che cosa avete pensato degli "stranieri"?
- Li avete trovati strani?
- Avete mantenuto le vostre regole?
- Avete avuto l'impressione che gli "scambiati" abbiano capito le vostre regole?

### **A tutti:**

- Le differenze fra questi due paesi sono esagerate; pensate che nella realtà ci siano differenze importanti tra i paesi?
- Come pensate di comportarvi in una scuola che ha regole differenti da quelle cui siete abituati?
- Vi piacerebbe poter stare in un altro paese? Perché?
- Che cosa pensate sia importante per potersi sentire velocemente a casa in una nuova scuola?
- E che cosa pensate che lo renda invece difficile? (es. lingua, abbigliamento, regole, abitudini...)
- Pensate che ci sia differenza nel cambiare da soli o con un gruppo di amici/compagni di classe? Perché?
- Pensate che sia più facile cambiare avendo già delle conoscenze riguardo al nuovo paese?
- Come è stato per voi il gioco?
- Cosa è stato difficile? facile?

### **Riepilogo dei tempi del gioco**



5-10 minuti: introduzione; regole e svolgimento; divisione dei gruppi in spazi diversi.  
Circa 20 minuti: distribuzione della descrizione dei ruoli degli abitanti del paese (studenti),  
pratica: la lezione – la pausa bibite,  
si illustra il futuro "scambio",  
si indica il primo "scambiato".  
Circa 5 minuti: "primi scambiati" coinvolti rispettivamente alle lezioni di lingua e di matematica con uscita alla lavagna.  
Circa 5 minuti: il primo "scambiato" va a prendere il secondo designato e gli spiega quanto visto in corridoio.  
Circa 5 minuti: bibite.  
Circa 5 minuti: i primi due scambiati vanno a prendere altri due futuri colleghi e li informano di quanto visto.  
Circa 10 minuti: lezione e pausa bibite.  
Circa 5 minuti pausa, i due gruppi si ritrovano insieme.  
Da 20 a 40 minuti: valutazione, domande indicative possono essere quelle presentate nella descrizione.

[http://www.saveriani.bs.it/cem/Rivista/arretrati/2001\\_01/paese.htm](http://www.saveriani.bs.it/cem/Rivista/arretrati/2001_01/paese.htm)

	<b>Indietro</b>
--	-----------------

## Testi e Materiali online

- Biorci G., Ferlino L., Rossi M., "Imparare dai bambini", Genova, Compagnia Dei Librai, 2003
- "Caccia all'intruso" e "La valigia delle storie" in "In.it", quadrimestrale di servizio per gli insegnanti di italiano come lingua straniera, anno 4 n°1, Guerra Edizioni
- "Cloze all'incontrario" di Leonardo Gandi in [http://associazioni.comune.firenze.it/ilsa/dcp\\_genapr03/att\\_clozeallincontrario.doc](http://associazioni.comune.firenze.it/ilsa/dcp_genapr03/att_clozeallincontrario.doc)
- "La lingua sconosciuta" in [www.altrascuola.it/article.php?sid=59](http://www.altrascuola.it/article.php?sid=59)
- "La storia di Cappuccetto Rosso raccontata dal Lupo" in D'ANDRETTA P., "Il gioco nella didattica interculturale", Quaderni dell'interculturalità 11, Bologna, EMI, 1999, pp. 50-52
- "Paese Blu, Paese Giallo, cambiare casa" in [http://www.saveriani.bs.it/cem/Rivista/arretrati/2001\\_01/paese.htm](http://www.saveriani.bs.it/cem/Rivista/arretrati/2001_01/paese.htm)
- Vademecum multiculturale in <http://www.bdp.it/intercultura/scaffale/vademulti.php>

[Indietro](#)



Ogni proposta di **Percorso Didattico** si riferisce ad un preciso livello scolastico e ad un ambito disciplinare

Dopo la presentazione del percorso e dei dati ad esso relativi, è possibile visionarlo in dettaglio cliccando

***Entra nel Percorso Didattico***

## **Obiettivi**

In questo spazio è visibile la scomposizione dell'obiettivo del Percorso Didattico nella sequenza dei suoi obiettivi specifici.

Gli obiettivi sono "sensibili" e cliccando su ognuno, vengono visualizzate le attività proposte per il raggiungimento di quell'obiettivo.

## **Esegui il percorso**

In questo spazio è visualizzato l'elenco delle attività da eseguire per il raggiungimento dell'obiettivo specifico. Di ciascuna attività vi è una sintetica descrizione, mentre il completo svolgimento dell'attività è visibile cliccando sul suo nome.

Quando per lo svolgimento dell'attività viene utilizzato il *software didattico*, vi è l'elenco dei software utilizzati e cliccando sul nome di ciascuno è possibile visionare la relativa scheda inserita in SD2.

## ***Ad esempio***

Cliccando su ***Obiettivo 1*** viene visualizzato l'elenco di tutte le attività da eseguire per il raggiungimento dell'obiettivo1 e cliccando su ***Attività 1*** si va alla pagina di descrizione della attività1 proposta per l'obiettivo1.