

Giocare con le parole in palestra

Destinatari: prime classi di scuola secondaria di primo grado, con presenza di alunni non italofofoni di livello A1/A2(vedi Quadro comune europeo)

Prerequisiti:

- conoscere ed aver utilizzato lo spazio palestra in modo consapevole e nel rispetto delle regole concordate.
- utilizzare gli attrezzi in modo funzionale alle attività e possedere una buona coordinazione spazio-temporale.
- essere in possesso, almeno nella forma orale, delle semplici strutture grammaticali (nome e/o pronome-verbo).

Metodologia: Le attività vengono presentate a tutto il gruppo classe nella fase iniziale e sviluppate in seguito in piccoli gruppi. Si parte dalle preconcoscenze degli alunni, stimolandoli soprattutto nella fase introduttiva.

Obiettivi linguistici:

- Aricchire il proprio lessico attraverso l'utilizzo di termini relativi all'ambiente palestra
- Costruire e riconoscere la frase minima (soggetto + predicato)
- Riconoscere la funzione del verbo come "*azione*" del soggetto
- Costruire semplici frasi utilizzando le principali espansioni

Obiettivi cognitivi:

- Sviluppare capacità di associare parole e immagini
- Sviluppare capacità logico/sintattiche

Obiettivi sociali:

- Sviluppare capacità relazionali nel cooperare con il gruppo e con il singolo

MOTIVAZIONE

Per creare una situazione che susciti interesse negli alunni l'insegnante potrebbe proporre una **attività ludica** da svolgersi in palestra, chiedendo agli studenti se conoscono i nomi degli attrezzi predisposti in palestra e qual è il loro uso

TEMPI: L'attività durerà circa due ore e si svolgerà in tre fasi

Prima Fase: ATTIVITA' DI PRELETTURA

L'attività di pre-lettura introduce l'argomento che verrà trattato coinvolgendo direttamente i ragazzi.

In palestra libera esplorazione di materiali (palle, cerchi, clavette, corde, nastri...) appositamente predisposti dall'insegnante.

Coinvolgere gli alunni nella verbalizzazione e nella scoperta, sia delle azioni motorie compiute durante la fase esplorativa (giochi), che nei diversi usi degli attrezzi e nella nomenclatura della palestra (lessico specifico).



Attività 1

Per ciascun attrezzo utilizzato, gli alunni devono nominare le azioni compiute e sperimentarne altre possibili.

Attività 2

Gli alunni, distribuiti a coppie, scrivono su dei cartoncini (predisposti appositamente dall'insegnante) le parole (azioni, oggetti e nomi dei bambini) che verranno successivamente distribuite sul pavimento della palestra.

L'insegnante avrà precedentemente preparato anche dei cartoncini con articoli, preposizioni, congiunzioni, pronomi personali (ed eventualmente avverbi).

Attività 3

Giochi motori finalizzati all'acquisizione di competenze linguistiche (la frase minima e le sue espansioni).

Seconda Fase: LETTURA

GIOCO 1

Distribuire per la palestra i cartoncini relativi a: disegni, azioni, nomi comuni, nomi propri e articoli. Chiedere ai ragazzi, suddivisi in piccoli gruppi o a coppie, di comporre delle consegne (frasi minime) di tipo motorio, che poi devono essere eseguite.

Esempi:

- Cristina lancia



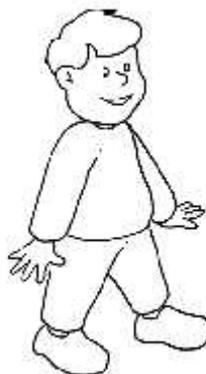
- Monica salta



- Ali corre



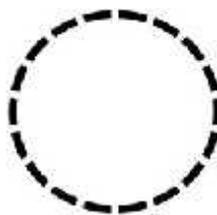
- Mario cammina



- la palla rotola



- il cerchio gira



Per sostenere la motivazione l'attività può essere proposta anche sottoforma di gara:

- A tempo le squadre o le coppie devono formare il maggior numero possibile di frasi.
- A staffetta i primi partono e cercano un pezzo della frase, successivamente i secondi dovranno completare la frase, rispettando la concordanza.

GIOCO 2

Distribuire a ciascun ragazzo un cartellino con su scritto: o un verbo (coniugato nelle diverse persone, ma in un unico tempo), o un pronome personale o un nome proprio.

Ad un comando i ragazzi possono:

- formare delle coppie (ed eseguire la consegna motoria) ad es. con

PRONOME	+	VERBO	⇒	IO CORRO
PERSONALE			⇒	TU SALTI
			⇒	NOI ROTOLIAMO
NOME	+	VERBO	⇒	MARIA LANCIA
PROPRIO			⇒	AMIN E REHAN CAMMINANO

- incontrarsi in un punto prestabilito ed eseguire la consegna motoria.
- raggrupparsi in base alle categorie morfologiche

Terza Fase: Per imparare le espansioni

GIOCO 1

L'insegnante, insieme agli alunni, costruisce un dado di cartone. Su ogni faccia gli alunni scrivono una domanda relativa alle principali espansioni:

Che cosa?

Dove?

Con che cosa?

Con chi?

A chi?



L'insegnante distribuisce sul pavimento della palestra i cartellini relativi a: articoli, preposizioni, congiunzioni, pronomi personali e avverbi (preparati precedentemente dall'insegnante) che si vanno ad unire a quelli preparati dai ragazzi.

A turno, ogni coppia di ragazzi, precedentemente formata, lancia il dado e cerca tra i cartellini le parole appropriate per espandere la frase. Successivamente la coppia eseguirà la consegna motoria.

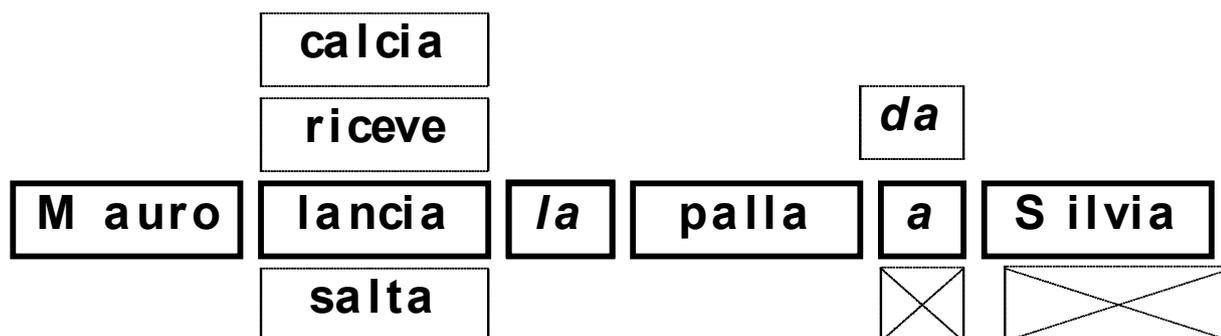
I momenti di lettura e realizzazione delle consegne motorie dovranno essere, naturalmente, eseguiti nel grande gruppo, al fine di verificarne la comprensione.

GIOCO 2

L'insegnante prepara una sequenza di cartoncini in modo tale da comporre una frase che rappresenti una consegna di tipo motorio.

I ragazzi devono interpretare ciò che c'è scritto ed eseguire praticamente la consegna.

Procedendo da questo elementare livello si possono sostituire alcune categorie di termini e verificare i cambiamenti di significato e quindi il valore semantico del tipo di termine inserito.



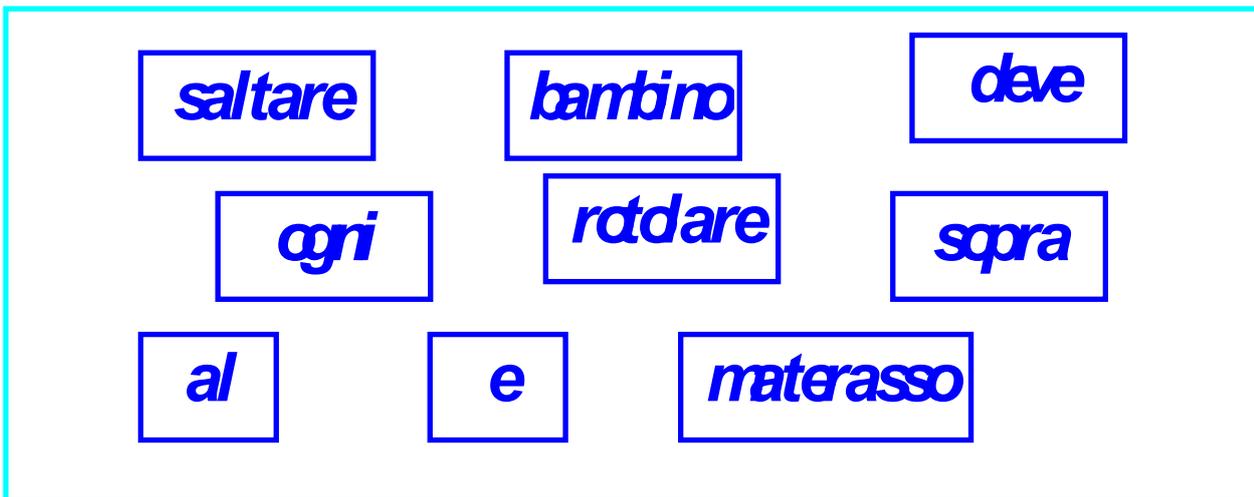
Progredendo con le difficoltà è possibile scoprire alcune interessanti combinazioni sintattiche e semantiche che possono rivelarsi notevolmente significative anche per la scoperta di nuovi problemi motori ricchi di valore coordinativo.

GIOCO 3

Sempre sulla stessa logica del gioco precedente si può:

- far raggruppare i cartoncini per categorie omogenee e note (articoli, preposizioni, verbi, nomi...)
- dimostrare un movimento e, il più velocemente possibile, ogni gruppo deve ricercare i cartoncini necessari per riuscire a comporre una frase che descriva il movimento visto.

Chiaramente si cerca di collocare i gruppi di cartoncini ben lontani tra loro, in modo che gli alunni siano sottoposti anche ad un buon lavoro fisico e di coordinazione motoria.



Possibili cartoncini da usare per comporre la frase

Sarà opportuno arricchire la pratica motoria con momenti di verbalizzazione in modo che essa diventi anche un pretesto importante per legare i significati alle esperienze pratiche vissute.

La palestra può diventare il luogo dove i ragazzi giocano con la lingua.

La lingua viene utilizzata, inventata, giocata, scomposta e ricomposta, padroneggiata, scoperta e ascoltata. In palestra sicuramente la lingua non viene solo insegnata, ma vissuta, attraverso esperienze di comunicazione. Il collegamento tra il linguaggio verbale e non verbale si fa elemento caratterizzante di questa proposta didattica.

Fase di controllo e verifica del percorso

Attività possibili:

da proporre in classe, al gruppo, a coppie, a piccoli gruppi.

- Cruciverba relativo al lessico degli oggetti della palestra ed ai verbi in essa utilizzati.

C	O	R	D	A	L	Q	P	R	F	O	C
R	C	I	Y	N	A	T	A	Q	N	M	A
P	O	C	A	T	N	B	L	Z	A	I	L
R	R	E	X	E	C	E	L	G	S	S	C
E	S	V	Q	L	I	L	A	M	T	S	I
N	A	E	O	P	A	S	S	A	R	E	A
D	I	R	C	E	R	C	H	I	O	H	R
E	S	E	I	G	E	S	I	L	Y	T	E
R	O	T	O	L	A	R	E	E	Y	I	S
E	C	L	A	V	E	T	T	E	Z	R	I
M	A	T	E	R	A	S	S	I	N	O	S
T	A	P	P	E	T	O	V	I	Z	A	S
S	A	L	T	A	R	E	I	A	O	B	I

Individua le seguenti parole:

Corda; Ricevere; Lanciare; Passare; Cerchio; Nastro; Rotolare; Palla; Prendere;
Materassino; Tiro; Tappeto; Calciare; Corsa; Clavette; Saltare.

- Gioco dei mimi relativo alle attività svolte in palestra.

Gli alunni verranno divisi in squadre e ogni squadra dovrà rappresentare a un proprio giocatore una “frase” tra quelle usate nelle altre attività.

Il giocatore dovrà indovinare la frase rappresentata, vince la squadra che avrà fatto più punti.

- Collegamento frase-immagine (utilizzo dei cartoncini).

- Completamento frase con scelta fra diverse possibili espansioni (piccole gare, anche a tempo):

- data una frase minima cercare il maggior numero di espansioni possibili
es.: IO LANCIIO/la palla/sotto la panca/a Bader....

- data una frase “complessa” eliminare tutte le espansioni e ridurla a frase minima

es.: Io gioco ~~con Michela sul materasso con i cerchi~~

es.: ~~Dentro il cerchio~~ Paolo rotola ~~con Amed e Marta.~~

○ Gioco “A domanda rispondo...”

L’insegnante predispone dei cartellini “frase minima” (ad esempio verdi) e dei cartellini domanda di espansione (ad esempio blu): Dove? Con che cosa? Con chi? A chi?

Ciascun bambino ha un cartellino. I ragazzi con i cartellini blu hanno dei “gettoni” in dotazione.

I ragazzi si muovono liberamente nello spazio-aula e chi ha il cartellino blu ferma un compagno con il cartellino verde che gli legge la sua frase. Lo studente blu pone quindi la domanda. Se riceve una risposta corretta/adequata, consegna un gettone al compagno.

Al termine del tempo stabilito (e comunicato all’inizio del gioco) ciascun ragazzo con il cartellino blu dovrà essere passato una volta da tutti i compagni “verdi”. (i gettoni dovranno essere consegnati in numero tale da consentire il corretto svolgimento dell’attività).

Successivamente i ruoli si invertono.

Al termine del gioco i ragazzi possono confrontare il numero di risposte corrette date contando i gettoni in loro possesso.