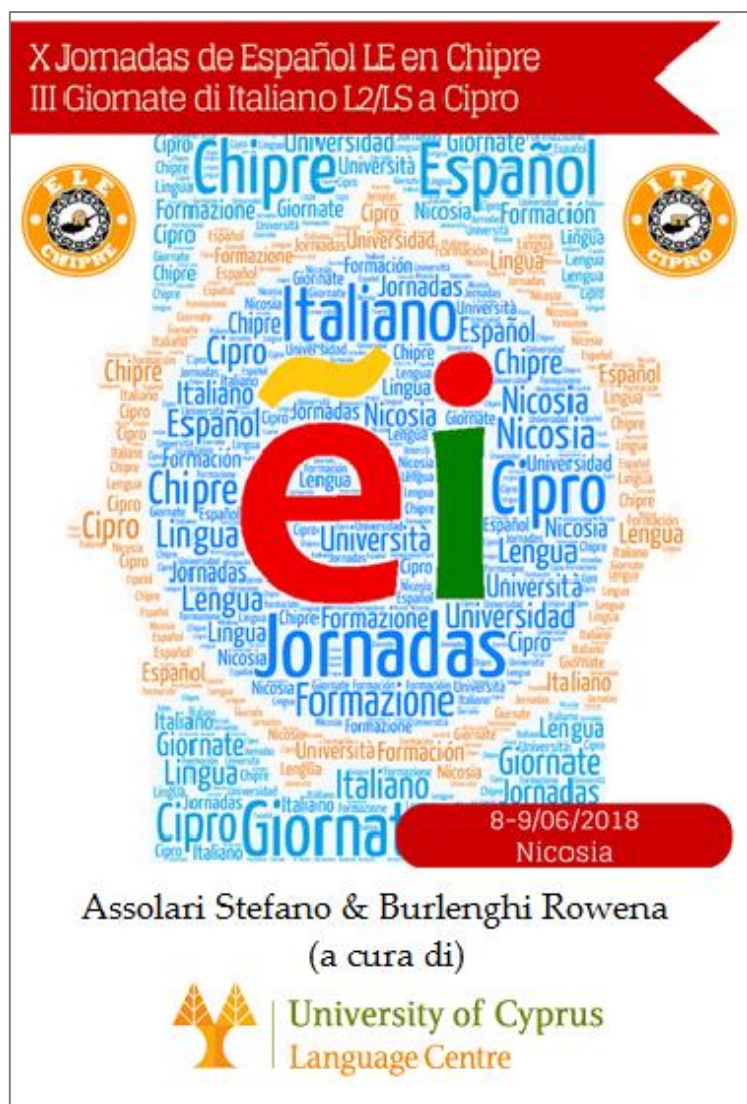


OLTRE IL LIBRO DI TESTO.
ATTIVITÀ CREATIVE E LUDICHE, DA SVILUPPARE IN CLASSE, SUI TESTI DEI
LIBRI CHE USIAMO DURANTE LE LEZIONI.

Gennaro Falcone

2018



**Atti delle III Giornate di Formazione per Insegnanti di
Italiano L2/LS a Cipro**

Stefano Assolari & Rowena Burlenghi
(a cura di)

Centro Linguistico – Università di Cipro
ISBN 978-9925-553-28-0
pp. 35-43
Nicosia





**OLTRE IL LIBRO DI TESTO. ATTIVITÀ CREATIVE E LUDICHE,
DA SVILUPPARE IN CLASSE, SUI TESTI DEI LIBRI CHE USIAMO
DURANTE LE LEZIONI.**

Gennaro Falcone
Edizioni Faos



ABSTRACT

Diversi sono i libri che usiamo in classe e che mirano a raggiungere gli obiettivi didattici previsti dal syllabo adottato, da integrare necessariamente con le esigenze dei nostri studenti. Il materiale che utilizziamo durante le lezioni va dal libro di corso all'eserciziario, da una grammatica dettagliata a un dizionario lessicale testuale o iconografico. In essi troviamo molteplici tipologie testuali su cui vengono create tante attività, dalla più analitica a quella più ludica e creativa.

Sappiamo benissimo che la necessità di stimolare e motivare i nostri studenti è un'esigenza didattica con la quale ci confrontiamo ogni volta che prepariamo le nostre lezioni. Spesso i testi e le attività offerte dai libri non bastano ed è necessario ingegnarci e affidarci alle nostre competenze didattiche, per strutturare nuove attività. Gli *input* e gli spunti offerti dai libri, manipolati dalla creatività di un insegnante competente possono dare forma ad attività originali e stimolanti per gli studenti.

PAROLE CHIAVE

Materiali, obiettivi didattici, syllabo, bisogni, attività.

ABSTRACT

We use several books in the classroom in order to achieve the didactic elements described by the adopted syllabus and that usually must be integrated following the needs of our students. The material we use during lessons is various and different: course book, workbook, detailed grammar, textual or iconographic lexical dictionary... In each book we find multiple textual typologies on which many activities are created: some are analytical ones and others are playful and creative. The importance to stimulate and motivate our students is an essential didactical need we must face each time we prepare our lessons. The texts and activities offered by the books are often not enough and it is necessary to create and structure new activities. The inputs and ideas offered by the books, manipulated by the creativity of a skilful and competent teacher, can give birth to original and stimulating activities for students.

KEYWORDS

Material, didactical items, syllabus, needs, activities.



1. Oltre il libro di testo. Perché e come procedere

Andare oltre il libro di testo significa partire dalle frasi, dalle parole, dalle immagini, dalle singole parti che costituiscono i testi e le attività dei libri che usiamo in classe, per creare nuove attività. Tale strategia ci permetterà di agevolare l'assimilazione della lingua oggetto di studio e di tenere alta la motivazione degli studenti. Le probabilità di riuscire a ricordare e a usare una parola o una struttura aumentano in base alla frequenza di uso e alle esperienze vissute nel corso della lezione, stimolando più canali e sviluppando più abilità. Creare una nuova attività sulle battute di un dialogo già analizzato, presentandole in modo diverso, stimolando altri canali e coinvolgendo più abilità con nuovi compiti da svolgere individualmente o in modo cooperativo, aiuterà gli studenti a ricordare e a mantenere le informazioni nel tempo, affinché vengano utilizzate e riutilizzate in una fase di produzione orale e scritta. Sfruttare inoltre il materiale, già presente nei testi che usiamo in classe, ci permetterà anche di ottimizzare i tempi in fase di preparazione delle attività e di somministrazione delle stesse, nel corso delle nostre lezioni. In questo modo, non saremo obbligati a cercare altro materiale e impareremo anche a sfruttare gli ultimi minuti della lezione per tenere viva e alta la motivazione dei nostri studenti. Affinché un elemento linguistico venga elaborato e poi assimilato in tempi brevi dallo studente è necessario tener conto di alcuni aspetti importanti, in fase di creazione e preparazione delle attività.

- Sintetizzando le parole di Mazzoni: per far sì che l'informazione sia percepita ed elaborata dalla memoria sensoriale è necessario che l'individuo ponga attenzione ad essa. Si elabora molto meglio, e in modo più completo, ciò a cui prestiamo attenzione (Mazzoni, 2004: pp. 62-63).
- Coma Lagreca fa notare nel suo *Il ruolo delle emozioni nell'apprendimento*, per agevolare l'interiorizzazione e l'assimilazione di informazioni e conoscenze che potranno essere usate successivamente, è necessario immetterle in un contesto capace di suscitare emozioni. Diversamente le esperienze prive di richiami emozionali saranno scarsamente coinvolgenti e ben presto cadranno nell'oblio, non lasciando dietro di sé nessuna rappresentazione mentale (Lagreca, 2017).

La percezione della lingua che si sta imparando deve necessariamente passare attraverso l'attenzione prestata all'elemento linguistico che si vuole far apprendere. Riproporre suoni, parole, strutture e funzioni linguistiche già incontrati e analizzati nel materiale d'uso, mettendoli in evidenza e focalizzando l'attenzione degli studenti



su di essi, in altre attività che si realizzano in situazioni e contesti che stimolano anche la sfera emotiva, creerà una rappresentazione mentale dell'elemento linguistico più incisiva e duratura nella memoria dei discenti.

2. Alcune idee e attività da svolgere e applicare in classe

- Indovina cosa

Livello: qualsiasi.

Obiettivo: fissare e assimilare il lessico compreso e analizzato in un dialogo o in un'unità di apprendimento.

Quando presentarla: dopo l'attività o le attività svolte sul lessico scelto.

Materiale: oggetti vari, bandana.

Tempo di realizzazione: 30 min.



Figura 1: Ogni gruppo sceglierà il/la compagno/a da bendare e a cui sottoporre gli oggetti da esaminare.

Procedimento: si portano in classe degli oggetti riferiti a nomi presenti nei dialoghi o nelle attività svolte in classe. Si divide la classe in gruppi. Gli oggetti vengono messi in giro per l'aula. Il primo gruppo sceglie un compagno da bendare e da far sedere. Gli altri gli porteranno gli oggetti in questione e il compagno bendato dovrà indovinare e dire il nome corrispondente, solo toccando l'oggetto. Vince il gruppo che indovinerà più oggetti nel minor tempo possibile.



Alternativa: per rendere più difficile l'attività, il compagno bendato potrà indovinare il nome dell'oggetto in questione, solo annusandolo. In questo caso, meglio utilizzare cose che hanno un certo sapore e odore: spezie, cibo, frutta e altro da portare in classe.

- Ricostruisci il dialogo

Livello: qualsiasi.

Testo: trascrizione dialogo.

Obiettivo: fissare e assimilare il lessico, le strutture e le funzioni comunicative ascoltate, comprese e analizzate in un dialogo, nel libro di testo.

Quando presentarla: dopo l'ascolto e l'analisi delle parti costituenti di un dialogo, oppure alla fine dell'unità di apprendimento.

Materiale: fogli A4 bianchi, forbici, bicchieri di plastica.

Tempo di realizzazione: 30 - 40 min.

Procedimento: l'insegnante ritaglia i fogli A4 bianchi, preparando delle strisce che verranno messe in un bicchiere di plastica. A questo punto l'insegnante girerà per la classe, consegnando ad ogni studente una striscia, sulla quale ognuno dovrà copiare una battuta del dialogo, a caso. Successivamente, l'insegnante raccoglierà nello stesso bicchiere le strisce con le battute del dialogo. Ogni studente dovrà prendere a caso una striscia su cui leggerà la battuta corrispondente e dovrà provare a ricordare la battuta che nel dialogo originale viene prima o dopo.

Alternativa: per rendere l'attività più competitiva si possono creare due gruppi: vincerà chi riuscirà a ricordare correttamente più battute.

- Caccia all'errore

Livello: qualsiasi.

Testo: trascrizione dialogo o frasi singole.

Obiettivo: fissare e assimilare il lessico, le strutture di un'attività già svolta (dialogo, cloze, completamento, abbinamento, ecc.).

Quando presentarla: subito dopo l'attività svolta sul libro.

Materiale: pagina in cui compare l'attività stessa.

Tempo di realizzazione: 15 - 20 min.

Procedimento: dopo lo svolgimento tradizionale dell'attività, sul libro di testo, l'insegnante rileggerà a voce alta le battute del dialogo, oppure le singole frasi, inserendo volontariamente degli errori. Gli studenti dovranno ascoltare l'insegnante e



alla fine della lettura di una battuta del dialogo o di una singola frase, potranno dire quali sono gli errori pronunciati e come vanno corretti.

Alternativa: per rendere l'attività più competitiva, la classe può essere divisa in coppie o gruppi di tre: ogni coppia o gruppo ascolta fino alla fine e scrive gli errori sentiti, che dovranno anche essere corretti. Ognuno consegnerà il proprio foglio all'insegnante. Vincerà la coppia o il gruppo che avrà individuato e corretto più errori.

Attenzione! Gli errori possono essere di diversa natura: grammaticale, strutturale, lessicale, ecc.

- Te lo dico in silenzio

Livello: qualsiasi.

Testo: frasi singole.

Obiettivo: fissare e assimilare il lessico, le strutture di un'attività già svolta (*cloze*, completamento, abbinamento, ecc.).

Quando presentarla: subito dopo l'attività svolta sul libro.

Materiale: pagina in cui compare l'attività stessa.

Tempo di realizzazione: 15 - 30 min.

Procedimento: dopo lo svolgimento dell'attività sul libro di testo, l'insegnante sceglierà una frase e la pronuncerà solo muovendo le labbra, senza usare la voce. Gli studenti dovranno capire e ripetere ad alta voce la frase in questione. Ogni studente gareggia per conto proprio, ma prima di pronunciare la frase, per evitare che le voci si accavallino, dovrà pronunciare una parola d'ordine, scelta dall'insegnante o dalla classe. Lo studente che griderà per primo la parola d'ordine, potrà riprodurre la frase ad alta voce. Dopo la prima frase, si passa alla seconda e così via. Vince chi indovina correttamente più frasi.

Alternativa: anziché fare l'attività con le frasi, è possibile farla anche con le parole.

D Leggi i verbi e trova i tris dei verbi al Futuro Semplice, come mostra l'esempio.

Tris 1 (irregolare): saremo, tradurrai, vorranno
Tris 2 (irregolare): _____

saremo	partirai	berrai
arriveranno	tradurrai	uscirete
dovrò	canterai	vorranno

Figura 2: tratto da Perfetto!1, tris verbale sulla coniugazione del futuro semplice. (Cfr. Falcone, G. & Zogopoulou, T. : 2018 pag. 134)

- Tris umano

Livello: qualsiasi.

Obiettivo: praticare un argomento grammaticale.

Quando presentarla: subito dopo un'attività sull'argomento in questione. Un esempio potrebbe essere l'attività ludica di Perfetto! 1, sul futuro semplice.

Materiale: fogli A4 bianchi, forbici, bicchieri di plastica.

Tempo di realizzazione: 1 ora.

Procedimento: ritagliare delle strisce di carta bianca. Creare due gruppi di studenti: uno dei verbi regolari e l'altro dei verbi irregolari. Consegnare ad ogni gruppo le strisce di carta su cui dovranno scrivere alcuni verbi all'infinito: il gruppo dei verbi regolari scriverà solo verbi regolari e il gruppo dei verbi irregolari scriverà solo verbi irregolari. Gli studenti raggrupperanno i verbi regolari nel bicchiere di plastica con la scritta "regolari" e i verbi irregolari nel bicchiere con la scritta "irregolari".

Intanto l'insegnante disporrà nove fogli A4, a terra, in modo da formare 9 postazioni all'interno di un riquadro più grande, formando il gioco del tris, come mostra l'immagine.



Figura 3: I 9 fogli, ognuno dei quali rappresenta una postazione su cui ogni studente si posizionerà, vanno messi a terra per formare il riquadro più grande: il tris.

Si decide chi comincerà prima a giocare: il gruppo “regolari” o il gruppo “irregolari”. Uno studente del primo gruppo prenderà una striscia dal suo bicchiere e proverà a coniugare il verbo ad un determinato tempo e modo, stabilito dall’insegnante. Se lo coniuga in modo corretto, allora potrà scegliere una delle postazioni all’interno del tris. Se invece la coniugazione è sbagliata si passa il turno al gruppo avversario. Il secondo gruppo farà lo stesso: sceglierà un verbo dal suo bicchiere, coniugherà il verbo e se lo farà in modo corretto, potrà scegliere una postazione all’interno del tris. L’obiettivo è di riuscire a fare un tris prima degli avversari: tris fatto dal gruppo dei verbi regolari VS tris fatto dal gruppo dei verbi irregolari.

Si ricomincia ogni volta che viene completato un tris e vincerà chi ne avrà fatti di più, magari nel tempo indicato dall’insegnante, all’inizio del gioco, oppure scegliendo un numero di *manche* da giocare. Ovviamente, per ogni gruppo, lo studente di turno che sceglie il verbo che dovrà coniugare, prima di dare la risposta può anche consultarsi con i propri compagni.

Alternativa: il tris può essere scelto anche come gioco da fare su altri argomenti: i nomi, gli articoli, ecc., presentandolo subito dopo un’attività sui sostantivi. Ad esempio, volendo far praticare la differenza tra i nomi singolari e plurali si può dividere la classe in due gruppi: quello “singolare” e quello “plurale”. Mettendo in un unico bicchiere solo immagini di persone o cose che possono essere nominate sia al singolare sia al plurale, il gruppo “singolare” prende un’immagine e prova a dirne il nome singolare corrispondente e se riesce a trovare il nome singolare corretto, sceglie



nel riquadro del tris. Il secondo gruppo fa lo stesso, ma per ogni immagine dovrà dire il nome corrispondente al plurale. L'obiettivo è sempre lo stesso: creare dei tris di nomi singolari VS quelli di nomi plurali.

- Coniugando

Livello: qualsiasi.

Obiettivo: praticare la coniugazione dei verbi italiani.

Quando presentarla: subito dopo un'attività sulla coniugazione dei verbi.

Materiale: fogli A4 bianchi, forbici, bicchieri di plastica.

Tempo di realizzazione: 1 ora.

Procedimento: tagliare delle strisce di foglio bianco da distribuire agli studenti, su cui questi scriveranno dei verbi all'infinito, da raccogliere in un bicchiere di plastica.

L'insegnante prenderà sei sedie e su ognuna attaccherà un foglio A4 sul quale è scritto uno dei pronomi personali soggetto: IO - TU - LUI/LEI - NOI - VOI - LORO. Le sedie vanno disposte in circolo dando le spalle. I sei studenti che giocheranno si disporranno in piedi intorno ad esse. L'insegnante farà partire una musica in sottofondo e gli studenti dovranno camminare in circolo intorno alle sedie. Quando la musica verrà fermata, ogni studente si dovrà sedere sulla sedia più vicina. A questo punto, l'insegnante prenderà il bicchiere e ogni studente prenderà una striscia di carta recante un verbo, che leggerà e dovrà coniugare accordandolo con il pronome soggetto associato alla sedia su cui si è seduto. Chi coniuga il verbo in modo corretto, rimane e gioca, chi sbaglia la coniugazione esce e lascia il posto ad un altro studente in classe. Ogni studente gioca per conto proprio. Il tempo e il modo della coniugazione dei verbi verranno scelti in base alle attività svolte sui libri usati, prima di cominciare a giocare.

3. Conclusioni

Le attività qui proposte mostrano procedimenti da applicare in classe, con l'aiuto degli studenti. Alcune di esse richiedono la loro partecipazione attiva, in fase di preparazione e selezione dei testi e spesso anche il loro coinvolgimento motorio nel corso dell'attività. Tale contributo non solo permette di ottimizzare il tempo a disposizione, ma offre ai discenti la possibilità di prendere parte attiva nella preparazione, in cui si effettuano anche attività di analisi, individuazione e selezione, contribuendo ad agevolare l'assimilazione dei diversi elementi linguistici.



Con le giuste competenze didattiche, una buona dose di creatività e un opportuno coinvolgimento anche da parte dei nostri studenti, le attività da creare e inventare possono essere infinite e contribuire al raggiungimento del nostro unico obiettivo: formare degli attori sociali, stimolando le loro capacità cognitive e mettendoli in condizione di raggiungere un buon livello di autonomia e di indipendenza nel proprio percorso di apprendimento linguistico.

BIBLIOGRAFIA

Falcone, G. & Zogopoulou, T. (2018). Perfetto! 1 Esercizi di grammatica italiana.

Atene: Edizioni Faos.

Gardner, H. (2010). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza.* Milano: Feltrinelli.

Lagreca, I. (2017). "Il ruolo delle emozioni nell'apprendimento", *Edscuola.*

Disponibile su: http://www.edscuola.eu/wordpress/?p=89955#_ftn15

[08/08/2019]

Mazzoni, G. (2004). *L'apprendimento. Comportamento, processi cognitivi, neurobiologia.* Roma: Carocci