

Progetto AURORA Attività didattiche

Comprensione del testo

La storia a fumetti

I bambini disegnano la favola, come in un fumetto: a seconda dell'età degli alunni, potranno essere riportate le vignette con i dialoghi o semplicemente singoli sostantivi riferiti agli oggetti o alle emozioni. Stessa procedura anche per l'alunno straniero, con l'obiettivo di ampliamento della sua conoscenza lessicale.

Le parole delle emozioni

Identificare le parole e le espressioni che nella favola riguardano le emozioni: partendo dal singolo sostantivo, individuare le parti del dialogo che le esprimono (esempio: *sollievo*/ "Ah, sto già meglio...", "Che sollievo che ci sia tu"). Una volta individuate, fare disporre gli alunni a coppie e fare recitare un breve dialogo botta e risposta relativo a quell'emozione. Per l'alunno straniero, supportarlo particolarmente a livello fonetico così che possa prendere parte all'attività e per imitazione apprendere le formule espressive. Per quest'ultimo, l'obiettivo è di ampliamento della sua conoscenza lessicale e rafforzamento della competenza comunicativa in italiano L2 imparando ad esprimere in tale lingua i propri stati d'animo; è inoltre un'attività di valenza interculturale, considerando che l'esperienza e l'espressione delle emozioni possono variare da cultura a cultura.

I luoghi e il tempo

Com'è fatta la capanna? Com'è la notte di temporale? Com'è la valle dei lupi? Come sono le colline verdeggianti dove vive la capretta?

I bambini vengono divisi in quattro gruppi ("I Lupi", "Le Caprette", "I Pastori" e "Le Stelle") e a ciascuno è assegnato un ambiente: la Valle dei Lupi, le Colline Verdeggianti, la Capanna e la Notte di Temporale. L'attività consiste nel descrivere questi quattro ambienti individuando nel testo le parole pertinenti, integrando la descrizione con dettagli di propria immaginazione. Ciascun gruppo disegna il cartellone dell'ambiente assegnato; inoltre, fornisce agli altri gruppi indicazioni spaziali per raggiungere il luogo descritto oppure (nel caso del gruppo "Le Stelle") orarie per indicare quando arriva/finisce la notte e sopraggiunge la mattina. Anche in questo caso, la valenza specifica per l'alunno straniero è duplice, funzionale sia all'ampliamento del lessico (indicazioni spaziali e temporali) che al rafforzamento della competenza comunicativa in italiano L2 (imparare a fornire indicazioni su come raggiungere un luogo o dove è collocato, fornire indicazioni orarie e temporali).

Laboratorio di intercultura

Animali fantastici

Conosci favole con protagonisti degli animali? Se sì, quali?

Il bambino straniero racconta una breve storia o favola che conosce della propria cultura di origine e con il supporto della classe viene scritto un nuovo testo, che potrà essere anche sviluppato come laboratorio teatrale. Fondamentale è il lavoro di gruppo e l'interazione con i compagni di classe, che parteciperanno attivamente alla stesura della storia insieme all'alunno straniero: se il suo livello di conoscenza dell'italiano è molto basso, i compagni potranno aiutarlo ad esprimere i contenuti tramite il disegno e le immagini, creando una "favola a fumetti". Se il livello è più avanzato, potranno collaborare nello scrivere insieme un vero e proprio nuovo copione.

Cibi deliziosi

Se incontrassi il lupo e la capretta, cosa li inviteresti a mangiare? Qual è il cibo per te più buono?

L'attività legata al cibo può spaziare dalla descrizione scritta alla realizzazione della ricetta.

Laboratorio creativo

...e il giorno dopo?

I bambini devono immaginare cosa succederà tra il lupo e la capretta all'appuntamento il giorno dopo. Ci andranno? Resteranno amici? A queste ed altre domande risponderanno i bambini con la loro immaginazione: gli alunni dovranno raccontare, disegnare o scrivere il proprio finale della storia.