



Le esperienze nelle classi

di CARLA ANSALDI
e FRANCA PEDONI

Per la sua natura rivolta alla formazione dei futuri insegnanti, il corso di laurea in *Scienze della Formazione Primaria* offre, tramite le attività di tirocinio proposte agli studenti, molte opportunità di verificare modelli teorici e di sperimentare concretamente metodi, tecniche e materiali attraverso l'utilizzazione nella pratica didattica.

In quest'ottica, nell'anno accademico 2010/11, 16 studenti del III anno¹, frequentanti il corso di *Didattica della lingua italiana* tenuto dalla professoressa Luisa Revelli, hanno svolto un tirocinio sperimentale di linguistica integrata suggerito dalla professoressa stessa su proposta della rivista pedagogica *L'école valdôtaine*.

L'iniziativa ha coinvolto quattro scuole primarie (Charvensod-Plan Félinaz; Charvensod-Capoluogo; Jovençan; *Ettore Ramires* di Aosta)² e la Scuola dell'Infanzia *Gianni Rodari* di Aosta³. Il percorso previsto per la scuola primaria è stato impostato sulla base dei materiali presentati in questo stesso volume, mentre per la scuola dell'infanzia sono state proposte attività concepite *ad hoc* e integralmente basate sulle abilità orali (ascolto, comprensione e parlato) poiché maggiormente adeguate all'età e alle competenze degli apprendenti⁴.

Ogni intervento nelle sezioni della scuola dell'infanzia e nelle classi della scuola primaria è stato preceduto da un incontro di preparazione tra gli studenti-tirocinanti e il supervisore responsabile. In tali incontri, sono state definite le modalità di presentazione, le attività da svolgere, le verifiche per sondare la capacità di rico-

noscere una lingua straniera, di identificare i personaggi della storia, di valutare la comprensione linguistica e il riutilizzo dei vocaboli presentati, di riflettere su somiglianze e differenze tra le diverse lingue.

Per quanto concerne la **scuola dell'infanzia**, si è proceduto a un'ulteriore suddivisione delle sequenze al fine di rendere più agevole la comprensione del testo. Per stimolare l'attenzione e la memorizzazione, sono stati introdotti dei giochi psico-motori nei quali veniva ripreso e rinforzato il contenuto della parte di storia presentata.

A conclusione di ogni intervento, sono stati previsti giochi di logica (*memory*, tombola...) e rielaborazioni grafiche individuali e/o di gruppo (cartelloni, schede individuali...).

Per quanto riguarda, invece, la **scuola primaria**, frequentando gli alunni coinvolti nella sperimentazione le ultime classi del ciclo, si è potuto procedere più velocemente proponendo ad ogni intervento un paese visitato da Squiapeun.

Le attività previste nelle schede che costituivano le diverse unità didattiche, relative ai vari paesi visitati, sono state integrate con alcune proposte di lavoro per meglio potenziare e consolidare gli apprendimenti.

Qui di seguito, in sintesi, vengono elencate le attività presentate nei due ordini di scuola, suddivise nei diversi interventi.

¹ Si tratta di Angelica Borroz, Nicole Bottel, Barbara Bregoli, Fernanda Carere, Desy Carnevaletti, Nicolò Costanza, Elisa Ferré, Michela Frassy, Stefania Jordan, Tania Jotaz Petitjacques, Loris Orantelli, Valeria Poli, Selena Proment, Stefano Ungari, Alice Venturella e Sylvie Voyat.

² Si ringraziano sentitamente le insegnanti che ci hanno accolti: Gabriella Billotti, Ornella Donzel, Rita Levroux, Paola Niéroz.

³ Si ringraziano sentitamente gli insegnanti che ci hanno accolti: Valeria Busana, Antonella Casavecchia, Sofia Coronel, Fabrizia Antonella Fughetta, Daniela Levi, Concetta Malaspina, Graziella Minissale, Luca Vallet.

⁴ Cfr. § *Esperimenti di educazione linguistica integrata*.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Primo intervento

Lettura del primo segmento della storia ambientata in Valle d'Aosta.

Presentazione del troll.

Riflessione con i bambini per verificare la comprensione e il consolidamento della conoscenza della storia.

Proposta di un gioco psicomotorio, *Le mucche al pascolo*, che ha come scopo di portare via la coda, rappresentata da una straccio appeso alla cintura, alle altre mucche.

Esecuzione di un disegno libero sulla parte della storia che ha suscitato maggior interesse.

Secondo intervento

Ripresa della prima parte della storia.

Svolgimento di attività di ascolto di tracce audio nelle quali i bambini sono invitati a discriminare quattro parole (*montagna, cappello, nero, zoccoli*) nelle diverse lingue.

Esecuzione di un gioco psicomotorio: i bambini, a turno, vengono bendati e devono attaccare la coda ad una mucca rappresentata su un cartellone.

Somministrazione di un'intervista sociolinguistica.

Terzo intervento

Ripresa della prima parte della storia.

Lettura della seconda parte della storia, contenente alcune frasi in francese e in inglese, ambientata in Grecia nel periodo natalizio.

Ascolto di tracce audio sui saluti e sulla presentazione nelle quattro lingue.

Esecuzione di un gioco psicomotorio:

Io sono l'albero e tu mi addobbi.

Svolgimento di un'attività creativa: costruzione di una ghirlanda natalizia utilizzando le impronte delle mani.

Quarto intervento

Ripresa della seconda parte della storia.

Lettura della parte della storia ambientata in Spagna.

Proposta di domande di comprensione e di riflessione sul tema del Carnevale.

Svolgimento di un'attività creativa di cucina:

Preparazione di biscotti tipici spagnoli.

Confronto tra gli ingredienti di un dolce tipico valdostano (*tegole*) e quelli dei biscotti spagnoli (*sobaos pasiegos*).

SCUOLA PRIMARIA

Primo intervento

Presentazione del personaggio principale.

Per facilitare la comprensione, travestimento di un tirocinante da troll, utilizzando gli indumenti che lo caratterizzano.

Individuazione del luogo di provenienza di Squiapeun attraverso la lettura di una cartina geografica della Valle d'Aosta.

Individuazione, sulla cartina d'Europa, dei paesi nei quali si parlano le lingue utilizzate per scrivere la storia di Squiapeun.

Scelta di alcune parole in lingua italiana nel testo e individuazione del corrispondente vocabolo nelle diverse lingue.

Lettura collettiva della prima puntata della storia di Squiapeun.

Intervista sociolinguistica per l'individuazione delle conoscenze dei bambini rispetto alle parlate francoprovenzali e delle abitudini comunicative nel dominio familiare ed extrafamiliare.

Svolgimento di un gioco mirato al riconoscimento delle somiglianze e differenze tra le lingue.

Secondo intervento

Ripresa della prima parte della storia e di alcuni vocaboli incontrati nell'intervento precedente.

Lettura della seconda parte della storia, contenente alcune frasi in francese e in inglese, ambientata in Grecia nel periodo natalizio.

Utilizzando la cartina d'Europa, individuazione del percorso di Squiapeun per giungere in Grecia.

Presentazione dell'alfabeto greco e riflessione sull'etimologia della parola *alfabeto*.

Riflessione sulla corrispondenza o meno tra grafema e fonema nelle diverse lingue prese in considerazione.

Terzo intervento

Ripresa della seconda parte della storia.

Lettura della parte della storia ambientata in Spagna.

Proposta, in lingua spagnola, di domande sulla comprensione di argomenti trattati nella lettura. Confronto di vocaboli nelle varie lingue.

Riflessione sulla parola *bosco*, in relazione ai suoi usi e ai suoi sinonimi. Riflessione sulla parola *bois*, in relazione ai suoi significati.

Scoperta dell'esistenza dei *falsi amici* nelle varie lingue.

Svolgimento di un'attività creativa di cucina:

Preparazione di biscotti tipici spagnoli.

Riflessione metalinguistica su alcuni aspetti della morfologia del nome (genere e numero).

Quinto intervento

Ripresa della terza parte della storia.
Lettura della prima parte del quarto segmento ambientato in Inghilterra.
Svolgimento del gioco psicomotorio, *La rete da pesca*, in cui alcuni bambini rappresentano i giganti e formano un cerchio, gli altri sono i troll. I giganti cantano una canzoncina tenendosi per mano con le braccia alzate. I troll entrano ed escono dal cerchio. All'ultima parola della canzoncina, i giganti abbassano le braccia e cercano di catturare i troll che non devono farsi intrappolare.
Svolgimento del gioco psicomotorio, *Le scatoline*, utilizzando i personaggi incontrati: giganti, troll, cavalli...
Svolgimento di un'attività espressiva: disegno del castello presente nella storia.
Costruzione di carte con le principali scene della storia che saranno utilizzate per attività di logica oppure per giochi di *memory*, tombola.

Sesto intervento

Ripresa della prima parte del quarto segmento.
Lettura della seconda parte del quarto segmento ambientato in Inghilterra.
Esecuzione del gioco psicomotorio: *Troll in Inghilterra*. I bambini sono suddivisi in gruppetti di tre, due di essi sono faccia a faccia e si danno la mano (rappresentano l'isola), al centro dei due sta Squiapeun. Ad un segnale musicale, questi esce e passeggia. Ad un secondo segnale sonoro, rientra rapidamente nella sua isola. Si può variare il modo di spostarsi di Squiapeun: saltellando, a quattro zampe, accovacciato...
Svolgimento dell'attività didattica *Gioco del memory* con le *flashcard* che rappresentano i personaggi della storia di Robin Hood.
Esecuzione del gioco di associazione parola/immagine nelle quattro lingue presentate.

Settimo intervento

Ripresa della seconda parte del quarto segmento.
Lettura dell'ultima parte della storia ambientata in Francia.
Ripresa dei saluti nelle quattro lingue presentate.
Creazione di un cartellone con i troll incontrati da Squiapeun nei diversi paesi e relativi saluti nelle lingue corrispondenti.
Lavoro e riflessione sulla cartina europea rappresentante il viaggio di Squiapeun nei cinque paesi.

Quarto intervento

Ripresa della terza parte della storia.
Lettura della quarta puntata della storia.
Riflessione sui *prestiti linguistici*.
Utilizzando la cartina dell'Europa, individuazione dei paesi toccati durante il viaggio di Squiapeun fino in Inghilterra.
Riflessioni linguistiche sulle differenze tra la lingua inglese e la lingua italiana.
Confronto di vocaboli tra le lingue.

Quinto intervento

Ricostruzione delle tappe principali della quarta puntata della storia.
Riflessione sulla lingua: posizionamento dell'aggettivo rispetto al nome in lingua italiana e in lingua inglese.
Lettura della quinta e ultima puntata della storia.
Confronto di alcune parole nelle diverse lingue.
Riflessione sulla lingua: i pronomi personali.
Riflessione su lingue neo-latine e non.
Realizzazione della ricetta di un piatto tipico francese: le *crêpe*.

Ottavo intervento

Intervento finale: riassunto generale delle avventure di Squiapeun.

Realizzazione della ricetta di un piatto tipico francese: le *crêpe*.

Svolgimento di un gioco psicomotorio: *memory* con le *flashcard* che rappresentano tutti i personaggi della storia.

Realizzazione, per ogni bambino, di un libriccino su Squiapeun contenente le immagini della storia e i disegni dei bambini.

Sesto intervento

Revisione della storia di Squiapeun.

Riflessione sulla cartina d'Europa relativamente al percorso fatto dal troll.

Presentazione delle bandiere dei paesi dei quali si è parlato; scoperta o ripasso della denominazione dei colori nelle lingue non ancora conosciute.

Revisione, nelle varie lingue, delle parole relative ad alcuni ingredienti dei cibi incontrati durante la storia.

Ripasso dei saluti, delle presentazioni e dei numeri della storia.

Proposta di immaginare un "e poi...".
