

Raccontimmagini - Guida didattica

Raccontimmagini. Che cosa sono?

Sono 10 racconti brevi indirizzati a bambini stranieri o italiani.

Ogni libro presenta due storie accomunate da un'affinità tematica, seguite da una sezione di esercizi in cui il lessico presentato viene riproposto ed esercitato. Ogni libro è inoltre corredato da una serie di giochi da realizzare in classe, che saranno spiegati in dettaglio per ogni racconto: l'insegnante sceglierà quale gioco è più adatto al suo gruppo, ai tempi e agli spazi a sua disposizione.

Perché questo tipo di materiale?

Gli obiettivi dei libri sono:

- insegnare il lessico per campi semantici tramite una storia;
- esercitare il lessico proposto con esercizi, giochi e attività;
- consentire una rielaborazione personale e un uso autonomo delle strutture presentate.

Per chi sono?

Le storie della collana sono rivolte a bambini, di età compresa tra i 6 e gli 11 anni, nella loro prima fase di apprendimento dell'italiano.

Questa prima fase è molto delicata e la grafica divertente e semplice risponde al bisogno di immediatezza e chiarezza propri del bambino.

Questi libretti possono offrire un valido aiuto a chi si occupa dell'insegnamento a bambini, essendo uno strumento semplice, versatile e integrabile con altri materiali.

Come è presentato il lessico?

Il lessico viene presentato per campi semantici: ogni libro si focalizza su un tema particolare e ne presenta le parole più frequenti, fornendo ai bambini un vocabolario di base per comunicare nella quotidianità.

Le parole presentate sono inserite nel quadro generale di una storia, che facilita l'acquisizione spontanea del lessico e degli altri costituenti del discorso.

Viene presentato solo lessico?

No. Vengono presentate anche *routines* e frasi che sono utili al bambino per comunicare e compiere alcune semplici azioni quotidiane (chiedere qualcosa in modo educato, descrivere un oggetto, salutare...).

All'interno dei racconti vengono presentati esempi di strutture grammaticali (es. singolare/plurale; le preposizioni), indicate in dettaglio in ogni volume.

Si usa solo l'italiano?

I racconti presentano soltanto parole in lingua italiana per permettere al bambino di associare la parola nuova in italiano direttamente all'immagine o all'oggetto, senza passare per la sua lingua madre. Questo rapporto diretto tra oggetto e parola italiana è favorito dalla presenza di immagini semplici e immediate.

Raccontimmagini - Guida didattica

Come si può usare il materiale?

Le storie presentano un grado di difficoltà crescente dal punto di vista lessicale, grammaticale e sintattico, che parte dal livello A1 ed arriva a un livello A1+.

Si può usare il materiale come:

- rinforzo o revisione di argomenti trattati durante le lezioni di lingua italiana: l'insegnante può proporre agli alunni una storia semplice e adatta al loro livello linguistico (quindi non frustrante) per rinforzare il lessico che ha proposto in precedenza;
- base per le lezioni di lingua italiana, integrando questo materiale con altre attività;
- attività autonoma del bambino straniero (o italiano) che potrà leggere, a casa o a scuola, una storia a lui comprensibile.

In che modo proporre i libretti ai bambini?

Pre-lettura: L'insegnante può scrivere alla lavagna le parole chiave che i bambini troveranno nel racconto e spiegarne il significato, in modo da introdurre l'argomento che sarà trattato nella storia. L'insegnante può inoltre domandare ai bambini quali siano le loro preferenze, esperienze e pensieri relativi all'argomento (es. giocattoli, cibi, animali...), in modo che gli alunni esprimano le proprie opinioni usando anche qualche parola scritta alla lavagna.

Lettura: Si può far leggere la storia ad alta voce o in silenzio, a seconda del bambino e del suo livello linguistico, e degli obiettivi dell'insegnante. Si consiglia di farlo leggere a voce alta, magari dopo una prima lettura silenziosa, per correggere eventuali errori di pronuncia e per offrire uno stimolo a ricordare la parola. È anche possibile far leggere ad ogni bambino le battute di un personaggio o una sequenza di fumetti.

Durante la lettura, l'insegnante può far ripetere le parole principali, far descrivere le immagini, guidando il bambino con domande su argomenti già affrontati (es. chiedere il colore di un oggetto o la sua posizione nello spazio, chiedere quali vestiti indossa un personaggio o che cosa sta facendo in una determinata scena) o invitare il bambino a formulare ipotesi sul finale della storia.

Comprensione: Durante o al termine della lettura, si possono fare domande generali (comunque molto semplici) di comprensione, per verificare che il bambino abbia capito lo svolgimento della storia.

Esercizi

Gli esercizi al termine del racconto mirano a verificare la capacità di comprensione, ad incoraggiare la memorizzazione di nuove parole e il loro riutilizzo in modo personale.

I primi esercizi ad essere proposti sono di comprensione (globale o mirata), per cui il bambino dovrà identificare i nuovi oggetti presentati nella storia tramite attività come abbinamenti parole-immagini o completamento di parole.

Questi esercizi sono poi seguiti da attività di consolidamento e rinforzo, in cui il lessico e le strutture sono ripresentati grazie a domande specifiche, cruciverba, disegni.

L'ultima attività della storia prevede una produzione più libera del bambino, che potrà re-impiegare il lessico che ha imparato in modo autonomo e misurare così i propri progressi.

L'insegnante può far riportare le parole principali della storia sul quaderno, accanto al loro disegno, introdurre nuove parole appartenenti allo stesso campo semantico, far ripetere, rileggere e raccontare le storie a distanza di qualche lezione, integrando le attività con i giochi proposti.

In *Dove siete?* tre bambini giocano a nascondino. Fang Fang, una dei protagonisti, cerca gli altri due bambini in tutte le stanze della casa e in giardino, presentando il lessico relativo alle stanze, ai mobili e alla loro posizione nello spazio.

Al termine della storia il bambino saprà:

- riconoscere e parlare degli ambienti della casa (giardino, cucina...) e dei mobili (tavolo, letto, doccia...)
- chiedere e capire la posizione degli oggetti nello spazio
- localizzare gli oggetti nello spazio (dietro, davanti, sopra, sotto, tra...) e descrivere la loro posizione all'interno di un'immagine

Esercizi difficili

Esercizio 6: viene chiesto al bambino di riflettere sulla posizione degli oggetti nelle immagini, indicata tramite le preposizioni. Se il bambino ha problemi nel notare le differenze, l'insegnante può intervenire con una spiegazione e offrirgli altri esempi.

Grammatica

Nel racconto vengono presentate forme di verbi al tempo presente, alcuni esempi di passato prossimo (*ho finito; ho capito; ho cercato; abbiamo vinto*) e le principali preposizioni di luogo.

Chiavi delle attività

1. La casa (**F**), 2. La cucina (**A**), 3. La camera da letto (**D**), 4. Il bagno (**C**), 5. La porta (**B**), 6. Il balcone (**H**), 7. Il giardino (**G**), 8. Il salotto (**E**)
1. La tenda (**A**), 2. L'armadio (**D**), 3. Il lavandino (**E**), 4. Il tavolo (**G**), 5. Il letto (**C**), 6. Il divano (**B**), 7. La doccia (**H**), 8. La poltrona (**F**)
1. È una doccia, 2. È un tavolo, 3. È un lavandino, 4. È un letto, 5. È un armadio, 6. È un divano, 7. È una poltrona
1. La camera da letto, 2. Il bagno, 3. Il salotto, 4. La cucina
1. È in cucina, 2. Sono in salotto, 3. È in camera da letto, 4. È in bagno, 5. È in camera da letto, 6. È in bagno
1. I pastelli sono dentro la scatola, 2. La bambola è sopra il letto, 3. Lin è dietro il divano, 4. La macchina è sotto il tavolo, 5. La televisione è tra l'armadio e la sedia, 6. Fang Fang è davanti al tavolo
- Disegno secondo le indicazioni
- Nella camera da letto, la palla è dentro l'armadio, la sedia è tra l'armadio e la tenda. Fang Fang è dietro la sedia e Lin è dietro la tenda. Lorenzo è davanti al letto e sopra il letto c'è una bambola. Sotto il letto c'è una macchina. Il gatto è sopra la poltrona, vicino all'armadio.
- Disegno e descrizione libera

Ne *Il pilota* Antonio deve scrivere un tema sul lavoro che vuole fare da grande. Antonio, però, non sa quale lavoro vuole fare, così cammina per la città e vede persone che svolgono lavori diversi. La sua passeggiata ci fa conoscere alcuni nomi di negozi, di edifici pubblici, e di mestieri.

Al termine della storia il bambino saprà:

- riconoscere e parlare di alcuni negozi (negozio di vestiti, di frutta e verdura ...), edifici pubblici (ufficio postale, ospedale...) e spazi (parco...) della città
- riconoscere e parlare di alcuni mestieri (cuoco, dottore, commessa, operaio...), di ciò che fanno e di dove lavorano
- esprimere preferenze personali

Esercizi difficili

Esercizi 4 e 5: nell'esercizio 4 viene chiesto al bambino di formare frasi partendo dai costituenti, nel 5 gli viene richiesto di trovare e correggere gli errori in alcune frasi. Dal momento che per svolgere gli esercizi il bambino deve basarsi solo sulla lettura e comprensione, dato che gli esercizi non sono corredati da disegni, l'insegnante può aiutarlo ricordandogli il significato delle parole per lui più difficili.

Grammatica

Nel racconto vengono presentate forme di verbi al tempo presente, tra cui le forme *mi piace/mi piacciono*.

Chiavi delle attività

1. La commessa, 2. Il muratore, 3. L'infermiera, 4. Il cameriere, 5. Il poliziotto, 6. Il panettiere, 7. Il postino, 8. Il dottore, 9. Il cuoco, 10. Il vigile del fuoco, 11. Il calciatore, 12. Il parrucchiere, 13. Il cantante, 14. Il fotografo, 15. L'impiegata, 16. Il giardiniere, 17. L'operaio, 18. Il pilota
1. Sono del muratore, 2. Sono del dottore, 3. È del panettiere, 4. È del calciatore, 5. È del cameriere, 6. È del postino, 7. È del cuoco, 8. È del fotografo, 9. È del poliziotto, 10. Sono del parrucchiere
1. Il negozio di frutta e verdura, 2. La gelateria, 3. Il cinema, 4. Il teatro, 5. La fabbrica, 6. Il ristorante, 7. L'ufficio postale, 8. La panetteria, 9. Il negozio di vestiti
1. Il panettiere vende il pane e la pizza, 2. Il muratore costruisce le case, 3. Il postino distribuisce lettere e cartoline, 4. Il parrucchiere taglia i capelli
1. Il cameriere/Il cuoco lavora in un ristorante, 2. Il dottore/L'infermiera cura i malati, 3. La commessa vende i vestiti
1. Cuoco, 2. Cameriere, 3. Vigile, 4. Commessa, 5. Infermiera, 6. Cinema, 7. Pilota, 8. Ospedale, 9. Francobollo, 10. Negozio
1. Vigile del fuoco, 2. Poliziotto, 3. Cuoco, 4. Dottore, 5. Muratore. *Soluzione:* pilota
- Disegno e testo libero