

MANUALE DIDATTICO *AKELIUS* PER L'APPRENDIMENTO DELLA LINGUA ITALIANA IN MODALITÀ IBRIDA

A 1

GUIDA PER INSEGNANTI

INTRODUZIONE

Cos'è il Manuale didattico *Akelius* per l'apprendimento della lingua italiana in modalità ibrida?

È un materiale didattico specifico finalizzato a implementare le attività di apprendimento della lingua italiana come lingua seconda (L2) presenti sulla piattaforma digitale *Akelius*, promossa da UNICEF¹.

Offre un supporto didattico agli/alle insegnanti e facilita gli/le studenti/esse nell'acquisizione della nuova lingua integrando apprendimento analogico *face-to-face* e digitale, in un'ottica di apprendimento ibrido e programmazione "a spirale", ovvero ripresa ciclica e approfondimento progressivo dei contenuti proposti.

Il **Manuale didattico *Akelius*** segue l'approccio e la metodologia della Glottodidattica, che pone al centro dell'insegnamento/apprendimento lo/la studente/essa, con le sue conoscenze pregresse, i suoi diversi stili di apprendimento ed i suoi tempi, e fornisce materiali specifici per facilitare l'acquisizione di una lingua L2, nel rispetto della modalità in cui avviene l'apprendimento linguistico.

Gli apprendenti di una L2, infatti, seguono diverse fasi di un percorso di apprendimento e sviluppano le proprie interlingue (varietà linguistiche di apprendimento) in un graduale passaggio da principi pragmatici e semantici nelle fasi prebasiche a principi sintattici e morfologici nelle fasi basiche e postbasiche.

Il **Manuale didattico *Akelius*** è parte del progetto di sperimentazione e implementazione della piattaforma digitale *Akelius* promosso da UNICEF e realizzato dalla Cooperativa Sociale AIPI in alcune scuole primarie di Bologna da settembre 2021.

L'iniziativa *AKELIUS* è realizzata grazie al partenariato globale tra il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia (UNICEF) e la Fondazione *Akelius*, che dal 2018 hanno unito le forze per supportare bambini con background migratorio nell'apprendimento della lingua del Paese di destinazione, tramite l'uso della piattaforma e-learning "*Akelius*" in modalità ibrida. Attualmente in corso di implementazione in 13 Paesi globalmente, l'iniziativa è stata introdotta da UNICEF in Italia nel sistema di istruzione formale dall'a.s. 2021/22, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del Merito.

La piattaforma *Akelius* si basa sull'approccio innovativo del *blended learning*, ovvero sulla modalità di insegnamento e apprendimento ibrido, che mira all'integrazione dell'uso di dispositivi digitali e all'utilizzo di contenuti digitali in combinazione con i materiali analogici di lezione in aula.

Per supportare l'applicazione della modalità di *blended learning*, la Cooperativa Sociale AIPI di Bologna, partner di implementazione di UNICEF, ha sviluppato il presente manuale composto da 7 unità didattiche da utilizzare in combinazione con i contenuti digitali della piattaforma *Akelius*.

¹ L'UNICEF è il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia, che ha tra le sue finalità l'applicazione dei principi fondamentali sanciti dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza del 20.11.1989, ratificata dallo Stato italiano con la Legge n° 176 del 27.5.1991. L'UNICEF è operativo in Italia con un team distaccato dell'Ufficio Regionale per l'Europa e l'Asia Centrale (ECARO, con sede a Ginevra, Svizzera), con il mandato di collaborazione con il Governo italiano in materia di protezione, istruzione e inclusione sociale di minorenni e giovani, con particolare attenzione a coloro che si trovano in situazioni di svantaggio – in accordo con le raccomandazioni e osservazioni conclusive del Comitato ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

Manuale Akelius A1

A chi è dedicato?

Il **Manuale Akelius A1** è un percorso base di apprendimento della lingua italiana L2 per bambine e bambini non italofoni/e che frequentano la scuola primaria e che usano *Akelius* nei corsi di italiano L2.

È dedicato ad apprendenti di varietà prebasica di lingua italiana, governata da principi pragmatici e semantici (lessico limitato, morfologia grammaticale assente), che hanno già approcciato lettura e scrittura in alfabeto latino, per facilitare l'accompagnamento verso la fase basica, caratterizzata da principi semantici e sintattici.

Secondo i parametri del QCER (Quadro Comune Europeo di Riferimento), si propone un percorso che conduce gli apprendenti dal livello di competenze comunicativo-linguistiche pre-A1 verso un livello A1 sviluppando le quattro principali abilità di ascolto, parlato, lettura e scrittura.

Com'è strutturato?

Il **Manuale Akelius A1** si compone di 7 unità didattiche (UD) costruite integrando diversi contenuti della piattaforma *Akelius* secondo le sequenze acquisizionali della grammatica dell'italiano L2, dalla fase prebasica verso la fase basica.

Tutte le attività dell'unità didattica sono state costruite affinché abbiano un link diretto con la piattaforma *Akelius*, per dare la possibilità di passare agevolmente dal tablet al quaderno cartaceo, in linea con i principi della *blended learning*.

Sulla piattaforma *Akelius*, inoltre, sono presenti delle *flashcards*, stampabili in cartaceo, che riprendono gli argomenti presentati nel manuale e diverse attività ludiche (indovinelli, bingo, password, ecc.) che possono essere svolti individualmente, a coppie o in piccolo gruppo.

Ogni unità, a partire da materiali didattici proposti e selezionati da *Akelius*, si articola nelle seguenti fasi:

- **Globalità:** è la fase della motivazione e della comprensione generale dei contenuti.
- **Analisi:** è la fase dell'esplorazione e della scoperta delle regole grammaticali. Gli argomenti grammaticali sono corredati da immagini e brevi attività che ne facilitano la comprensione.
- **Sintesi:** è la fase del reimpiego delle strutture, della fissazione e del riutilizzo creativo degli argomenti affrontati.

Fase di Globalità

In questa prima fase viene introdotto il tema che veicola le attività di tutta l'unità didattica.

Nelle UD 1, 2 e 3 la fase di globalità è presentata da dialoghi, mentre nelle UD 4, 5, 6 e 7 dalle attività della piattaforma *Akelius*.

I dialoghi sono il primo strumento per impostare una conversazione semplice. L'interazione è volutamente essenziale, in termini di lunghezza delle frasi e di lessico utilizzato, per dare all'insegnante la possibilità di rendersi conto delle competenze di letto-scrittura dell'alunno/a.

A seconda delle competenze linguistiche della classe, gli/le studenti/esse possono leggere il dialogo dividendosi le parti, altrimenti, sarà l'insegnante a leggerlo ad alta voce alla classe. I dialoghi successivi sono attività concepite per un passaggio graduale da un compito passivo ad uno attivo tramite gli esercizi di completamento.

Fase di Analisi

Questa fase è dedicata alla scoperta delle **regole grammaticali** e all'esplorazione delle **aree lessicali** legate al tema dell'unità didattica. Il lessico e gli argomenti grammaticali sono corredati da immagini e da brevi attività che ne facilitano la comprensione. In questa fase l'insegnante deve guidare gli alunni/e nell'apprendimento delle nuove strutture, ripetendole più volte, se necessario, e prevedendo anche delle attività integrative, simili a quelle proposte, con l'obiettivo di garantire a tutti/e la comprensione di quanto presentato.

Fase di sintesi

Nella fase di sintesi vengono presentati una serie di esercizi per verificare l'effettiva assimilazione dei contenuti presentati nell'UD e nelle lezioni precedenti. Le attività proposte per la fase di sintesi, dopo una breve spiegazione delle consegne da parte dell'insegnante, possono essere svolte dagli studenti e dalle studentesse in autonomia, nell'ottica sia di verificare l'effettivo apprendimento da parte del/della docente sia di favorire l'autovalutazione da parte degli/le alunni/e.

Nelle UD 1, 2 e 3, in particolare, questa fase è rappresentata dall'utilizzo della piattaforma *Akelius* che permette di reimpiegare le strutture e di fissare le regole in maniera interattiva e certamente più stimolante per gli/le alunni/e.

Tutte le unità didattiche si articolano nei seguenti contenuti

	Lessico – presentazione di ambiti lessicali di uso quotidiano
	Elementi grammaticali – presentazione delle regole grammaticali di base
	Frase utili – presentazione delle frasi idiomatiche e dei modi di dire usati nella lingua italiana
	Elementi di cultura italiana – presentazione di alcuni aspetti caratteristici della cultura italiana
	Piattaforma Akelius – indicazione dei capitoli e delle lezioni presenti su Akelius (https://languages.akelius.com/subjects/it)
	Attività laboratoriali – percorsi ludico-espressivi per integrare i contenuti delle UD, fissare e reimpiegare in modo creativo gli argomenti presentati

La durata di ogni unità didattica può variare molto a seconda del livello specifico degli apprendenti e dall'ampliamento delle attività messe in atto dai singoli insegnanti: si contano circa 5-6 ore per ogni unità didattica. La durata complessiva del percorso è di circa 40 ore.

Unità didattica 1 - Ciao! Mi presento

La prima unità didattica è stata costruita per agevolare un primo contatto, anche linguistico, con gli studenti e le studentesse di livello pre-A1.

Le diverse fasi mirano a creare occasioni per invogliare gli alunni a presentarsi e a parlare di sé con i loro compagni/e e con gli/le insegnanti, fornendo al contempo contenuti semplici di grammatica e un lessico base in un contesto autentico.

Contenuti dell'UD 1



Lessico

- Colori
- Paesi e nazionalità



Elementi grammaticali

- Nomi in -A e -O
- Aggettivi di nazionalità (singolare)
- Presente indicativo del verbo essere
- Pronomi personali soggetto
- Verbo essere – Forma negativa



Frase utili

- Saluti



Elementi di cultura italiana

- Il mondo



Piattaforma Akelius

- **Capitolo 8** (*ciao*), **Lezione** (*ciao, nome*)
- **Capitolo 13** (*io*), **Lezione** (*ciao, grazie*)
- **Capitolo 9** (*colori*), **Gioco** (*finestre e colori*)
- **Variazione 3** (*tra i capitoli 9 e 10*), **Arte** (*i colori*)
- **Capitolo 1** (*patata*), **Canzone** (*la fabbrica delle mele*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: la pallina dei nomi**

Tutti i partecipanti si mettono in cerchio. Chi ha la palla in mano si presenta e lancia la palla a un'altra persona, chiedendo "Come ti chiami?". Quando tutti si sono presentati, si cambia domanda: "Quanti anni hai?", "Da dove vieni?".

- **Attività 2: il gioco del gomitolino**

Questa attività è simile a quella precedente, con la differenza che si usa un gomitolino al posto della palla. Prima di rilanciare il gomitolino, si prende il filo nella mano sinistra (destra per i mancini) e si continua a tenerlo, ben teso, per tutta la durata del gioco. Il risultato sarà una grande ragnatela che unisce tutti i partecipanti. Una volta finito il giro di presentazioni, i partecipanti devono cercare di sciogliere la ragnatela e di riaggomitolare il filo, provando a non farlo intrecciare.

- **Attività 3: il nome più veloce del mondo**

Tutti i partecipanti si mettono in cerchio.

Livello 1: Chi ha la palla in mano dice il proprio nome e passa la palla al suo vicino. Il vicino dice il proprio nome e passa la palla al suo vicino. Si continua fino a chiudere il cerchio. Lo scopo del gioco è chiudere il cerchio nel minor tempo possibile. Si può usare un cronometro per rendere la sfida più avvincente!

Livello 2: Chi ha la palla in mano dice il nome del suo vicino e gli passa la palla. Se non si conosce il nome del proprio vicino, basta chiederlo! Si continua fino a chiudere il cerchio, cercando di dire tutti i nomi nel minor tempo possibile. Poi si inverte il senso del giro.

Unità didattica 2 – Presente!

L'unità didattica **Presente!** è stata pensata per avvicinare gli studenti e le studentesse di livello pre-A1 al contesto scolastico. Le sezioni sono costruite in modo tale da favorire l'acquisizione di un lessico base fondamentale, nonché delle regole e delle strutture grammaticali ricorrenti nei primi approcci relazionali con i compagni e con le figure adulte. L'obiettivo è imparare ad esprimere bisogni e necessità basilari nell'ambito scolastico.

Contenuti dell'UD 2



Lessico

- Oggetti della scuola
- Oggetti della classe



Elementi grammaticali

- Le vocali A - E - I - O - U
- L'alfabeto
- Articoli indeterminativi UN - UNA
- Presente indicativo del verbo avere
- La domanda
- Numeri da 1 a 20



Frase utili

- Chiedere in prestito



Elementi di cultura italiana

- Le materie scolastiche in Italia
- La scuola in Italia



Piattaforma Akelius

- **Capitolo 17** (*a scuola*), **Lezione** (*aula, banco*)
- **Capitolo 17** (*a scuola*), **Canzone** (*sono a scuola*)
- **Capitolo 1** (*patata*), **Lezione** (*due, tre*), **Lezione** (*quattro, cinque*)
- **Capitolo 3** (*cosa vedi?*), **Lezione** (*sette, otto*), **Lezione** (*nove, dieci*)
- **Capitolo 4** (*dov'è il gatto?*), **Lezione** (*undici, dodici*), **Lezione** (*tredici, quattordici*)
- **Capitolo 5** (*sul tavolo*), **Lezione** (*diciassette, diciotto*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: indovina l'oggetto**

L'insegnante sceglie un oggetto della scuola e lo dà in mano ad uno studente che, toccandolo ad occhi chiusi, deve indovinare di che oggetto si tratta e dirne il nome ad alta voce. Dopodiché, tocca allo/a studente/essa scegliere un nuovo oggetto e darlo a un compagno, che dovrà indovinare l'oggetto e nominarlo. Si va avanti fino a che tutti hanno partecipato.

L'attività può anche essere svolta sotto forma di gioco a squadre.

- **Attività 2: il mimo della scuola**

Si scrivono su dei foglietti di carta i nomi degli oggetti della scuola e degli ambienti scolastici studiati nell'unità didattica. Gli studenti, a turno, pescano un foglietto, leggono l'oggetto o l'ambiente indicato e cercano di farlo indovinare ai compagni, mimandolo. Il gioco può essere fatto a squadre, attribuendo 5 punti per ogni oggetto indovinato e togliendo 1 punto, come penalità, se gli studenti violano la sola regola del gioco: vietato parlare!

Unità didattica 3 – Che fame!

L'unità didattica **Che fame!** introduce uno dei temi essenziali in un corso di lingua e cultura italiana: il cibo e le bevande. Le attività presentate sono finalizzate a facilitare l'acquisizione del lessico relativo all'alimentazione e l'espressione di gusti e preferenze.

Contenuti dell'UD 3



Lessico

- Le cose da mangiare
- La frutta
- La verdura
- Le cose da bere



Elementi grammaticali

- Articoli indeterminativi UN' – UNO
- Il plurale dei nomi femminili e maschili in -O e -A
- C'è – Ci sono
- Concordanza Articolo – Nome – Aggettivo
- I numeri da 21 a 1.000.000
- Quanta – Quante | Quanto – Quanti



Frase utili

- Esprimere fame e sete
- Gusti e preferenze (mi piace – mi piacciono)



Elementi di cultura italiana

- Le regioni italiane
- Piatti tipici italiani



Piattaforma Akelius

- **Capitolo 5** (sul tavolo), **Lezione** (yogurt, minestra)
- **Capitolo 29** (al ristorante), **Ricetta** (in cucina)
Capitolo 5 (sul tavolo), **Lezione** (ventuno, ventidue)
- **Capitolo 6** (io vado a scuola), **Lezione** (trenta, quaranta)
- **Capitolo 7** (l'ora), **Lezione** (settanta, ottanta).



Attività laboratoriali

- **Attività: indovina i gusti**

Ogni studente/essa scrive su un bigliettino il nome del proprio cibo preferito e di un cibo che non gli piace. L'insegnante raccoglie tutti i foglietti e li mescola in una scatola. Uno alla volta, gli/le studenti/esse estraggono un bigliettino e devono indovinare chi è l'autore.

Unità didattica 4 – Buon Appetito!

L'unità didattica **Buon Appetito!** è strettamente collegata all'unità precedente, dedicata ad alimenti e bevande. In questa unità il lessico della tavola e dei pasti viene messo in relazione con le parti della giornata e con le espressioni che consentono di comunicare e chiedere l'ora.

La struttura di questa lezione varia rispetto alle precedenti, in quanto le attività con la piattaforma *Akelius* si trovano all'inizio, nella fase di motivazione, in modo da stimolare negli studenti e nelle studentesse la curiosità per l'argomento trattato e da favorire una maggiore interazione.

Contenuti dell'UD 4



Lessico

- In tavola (posate – condimenti)
- I pasti
- Le parti della giornata



Elementi grammaticali

- Nomi singolari in -E
- Piace - Piacciono
- Verbo mangiare – Presente indicativo
- Che ora è? – Che ore sono?



Frasi utili

- Chiedere e dare informazioni sull'ora



Elementi di cultura italiana

- La colazione italiana
- Il pranzo italiano



Piattaforma Akelius

- **Capitolo 7 (L'ora), Canzone (io ho fame)**
- **Capitolo 5 (Sul tavolo), Lezione (piatto, forchetta)**
- **Capitolo 7 (L'ora), Lezione (colazione, pranzo), Lezione (orologio, quando), Lezione (ore, minuti), Lezione (fame, sete)**
- **Capitolo 7 (L'ora), Indovinare (che ora è?)**
- **Capitolo 20 (Buonanotte), Lezione (pesce, tanto)**
- **Capitolo 21 (Data e ora), Lezione (mezzanotte, mezzogiorno)**
- **Capitolo 12 (Numeri), Lezione (trenta, quaranta), Lezione (ottanta, novanta)**

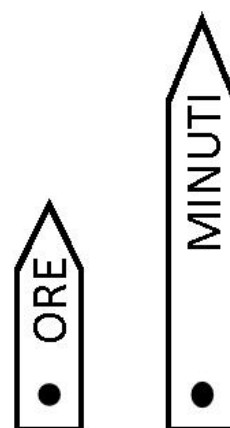
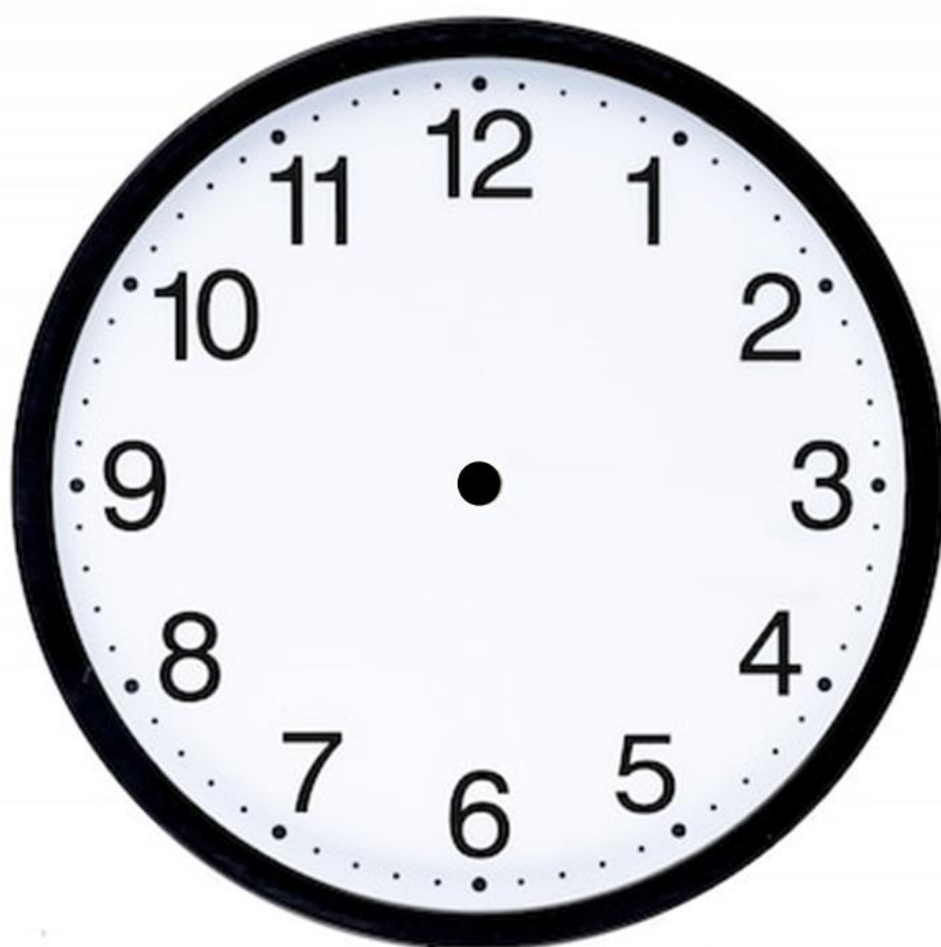
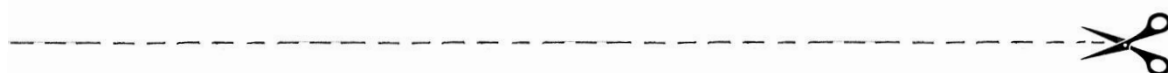


Attività laboratoriali

- **Attività: Costruiamo un orologio**

L'insegnante stampa l'orologio e le lancette su dei cartoncini, in modo che ogni studente/essa abbia il necessario per costruire il suo orologio. Gli/le studenti/esse ritagliano l'orologio e le lancette, dopodiché fissano queste ultime con l'aiuto di un fermacampione.

Gli orologi di carta possono essere utilizzati per esercitarsi a dire e chiedere l'ora.



Unità didattica 5 – La Famiglia

L'unità didattica **La Famiglia**, come l'unità precedente, si apre con le attività della piattaforma *Akelius* che introducono il lessico della famiglia e del tempo. In questa unità gli studenti e le studentesse imparano ad esprimere i legami di parentela e a dare semplici e brevi informazioni sulla propria famiglia, oltre ad utilizzare il lessico relativo al tempo.

Contenuti dell'UD 5



Lessico

- La famiglia
- Il calendario
- I giorni della settimana
- Ieri – Oggi – Domani
- I mesi dell'anno
- La data



Elementi grammaticali

- Articoli determinativi IL – LA – I – LE
- Singolare - Plurale
- Aggettivi Possessivi
- Verbi italiani
- Verbi in -ARE – Presente indicativo



Frasi utili

- Chiedere e dare informazioni sulla famiglia



Elementi di cultura italiana

- La filastrocca dei mesi
- Il compleanno
- La festa di compleanno



Akelius

Piattaforma Akelius

- **Capitolo 6** (*io vado a scuola*), **Lezione** (*papà, mamma*), **Lezione** (*fratello, sorella*)
- **Capitolo 15** (*famiglia e amici*), **Lezione** (*gelato, patatine fritte*)
- **Capitolo 21** (*data e ora*), **Canzone** (*i giorni della settimana*)
- **Capitolo 21** (*data e ora*), **Lezione** (*calendario, data*)
- **Capitolo 40** (*feste e compleanni*), **Lezione** (*candelina, accendino*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: L'albero genealogico**

Ogni studente/essa disegna su dei quadratini di carta i membri della propria famiglia. I quadratini verranno poi incollati su un foglio per formare il proprio albero genealogico. I legami tra le persone possono essere rappresentati tracciando linee colorate tra i ritratti, oppure con dei fili colorati. Si possono usare linee o fili di colori diversi per rappresentare i diversi tipi di parentela.

- **Attività 2: Il biglietto d'auguri**

L'attività consiste nel comporre un biglietto di auguri per il compleanno di una persona cara. Se uno degli/le studenti/esse sta per compiere gli anni nei giorni in cui si svolge l'attività o li ha da poco compiuti, può essere il destinatario dei biglietti. Gli studenti e le studentesse possono anche scegliere di inviare il biglietto a un personaggio di fantasia. L'insegnante porta fogli colorati e materiale da decorazione, e scrive alla lavagna le frasi che si utilizzano solitamente per fare gli auguri ("Buon compleanno!" "Auguri!" "Tanti auguri!" ecc.). I biglietti possono essere decorati con disegni di candeline, regali, festoni, torte. L'attività può essere uno spunto per discutere del compleanno: in quali paesi si festeggia e in quali no? Come si festeggia negli altri paesi? Come si fanno gli auguri di compleanno nelle lingue madri degli/le studenti/esse?

Unità didattica 6 – Gambe in Spalla!

L'unità didattica ***Gambe in spalla!*** mantiene la struttura delle unità precedenti ed è finalizzata principalmente ad acquisire la terminologia relativa al corpo umano, a facilitare l'espressione di bisogni legati alla sfera fisica e a produrre brevi e semplici descrizioni di se stessi e degli altri.

Contenuti dell'UD 6



Lessico

- Le parti del corpo umano
- Le parti della faccia
- Descrizione fisica



Elementi grammaticali

- Plurali Irregolari
- Nomi plurali in -E
- Aggettivi in -E
- Verbi in -ERE – Presente indicativo
- Verbi GUARDARE – VEDERE
- La consonante C



Frase utili

- Esprimere dolori e fastidi



Elementi di cultura italiana

- Modi di dire con le parti del corpo



Piattaforma Akelius

- **Capitolo 31** (le parti del corpo), **Composizione** (crea la tua faccia)
- **Capitolo 31** (le parti del corpo), **Canzone** (le parti del corpo)
- **Capitolo 31** (le parti del corpo), **Lezione** (bocca, labbra), **Lezione** (gomito, spalle), **Lezione** (busto, fianchi), **Lezione** (gambe, ginocchia)
- **Capitolo 31** (Le parti del corpo), **Indovinare** (conosci le parti del corpo)
- **Capitolo 31** (Le parti del corpo), **Quiz**



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Indovina chi**

L'attività consiste nel realizzare una versione artigianale del gioco da tavolo *Indovina Chi*. L'insegnante stampa tre copie del set di tessere personaggio (si veda la pagina seguente). Gli/le studenti/esse ritagliano le tessere personaggio, facendo attenzione a non mescolare i tre set. Ogni tessera include l'immagine del volto e il nome del personaggio: attenzione a non tagliare via il nome. Dopodiché si passa alla realizzazione del tabellone di gioco. Su un cartoncino, tracciare 20 quadrati leggermente più grandi delle tessere personaggio. Con un taglierino, tagliare tre dei quattro lati di ogni quadrato, lasciando intatto il lato inferiore. Incollare su ogni quadrato del cartoncino una tessera personaggio. A questo punto, sollevare i quadrati piegandoli lungo il lato rimasto intatto, in modo che rimangano in verticale. Incollare il cartoncino così ritagliato su un altro cartoncino, facendo attenzione a non incollare i quadrati, che devono restare sollevati. Ripetere l'operazione con il secondo set di tessere personaggio.

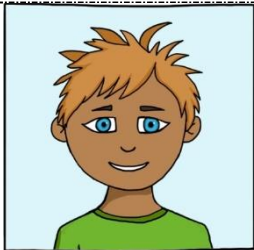
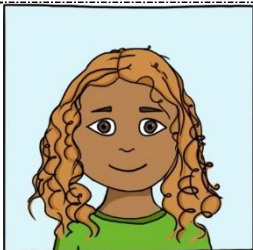
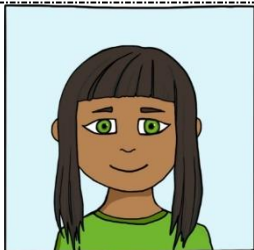
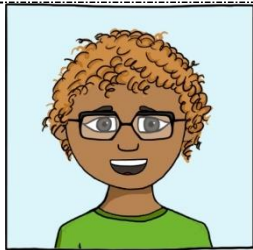
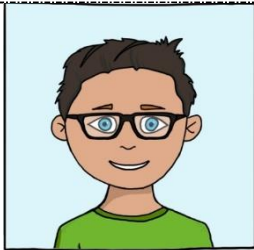
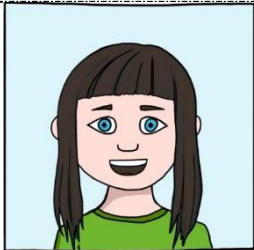
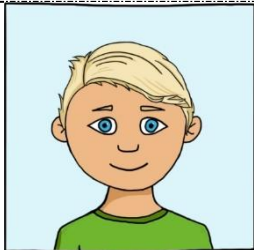
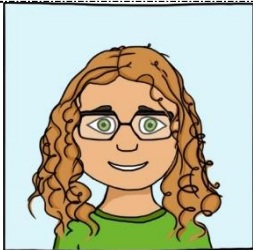
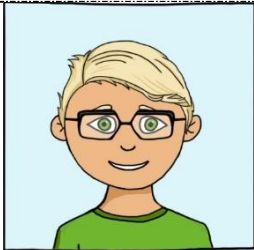
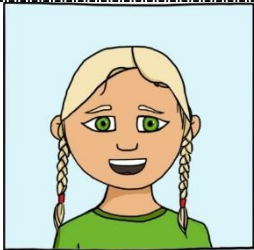
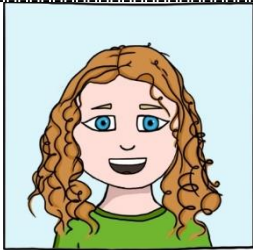
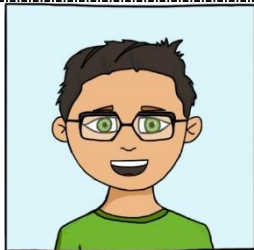
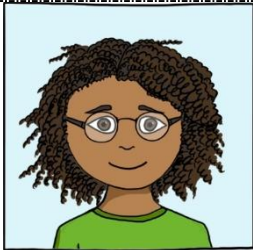
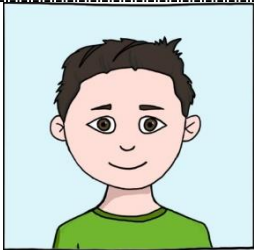
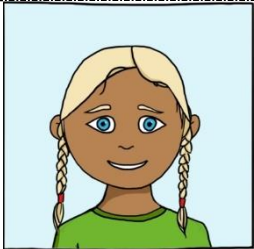
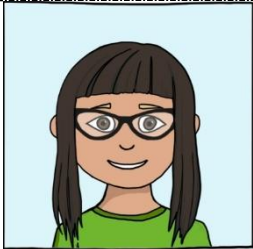
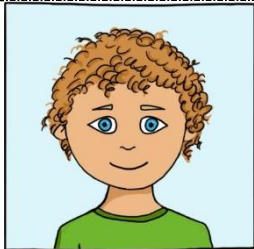
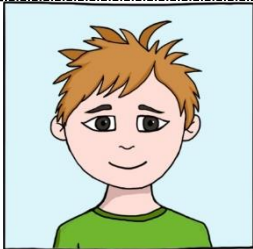
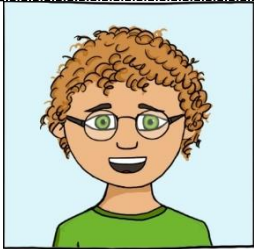
A questo punto si può iniziare a giocare. Si gioca uno contro uno. Ogni giocatore sceglie un personaggio dal terzo set di tessere personaggio. L'obiettivo del gioco è indovinare per primo il personaggio scelto dall'avversario. Per farlo, si devono fare, alternatamente, domande sull'aspetto del personaggio da indovinare (es. "Ha gli occhi castani?" "Ha i capelli ricci?"). In base alla risposta, si eliminano i personaggi che non corrispondono alla descrizione, abbassando le loro tessere personaggio in modo che rimangano visibili solo i personaggi ancora in gioco. Si va avanti finché uno dei giocatori non indovina, per esclusione, il personaggio dell'altro.

È anche possibile realizzare una versione personalizzata del gioco, in cui gli/le studenti/esse realizzano le proprie tessere personaggio disegnandole o utilizzando delle fototessere.

Questa tipologia di gioco può essere usata anche per altri argomenti, come ad esempio al termine dell'UD7 è possibile realizzare un *Indovina Chi* degli animali, in cui le domande saranno: "Quante zampe ha?" "Di che colore è?" "Ha le ali?" ecc.

Tessere personaggio



				
CLAUDIO	ANFI	NAFIZA	MATTEO	PABLO
				
URWA	PRINCESS	VLAD	ZARA	ANTONIO
				
IRIS	ANA	AHMED	SAMIRA	LEO
				
HIRUKI	MALAK	SERGIO	DIMITRI	LUCAS

- **Attività 2: Il corpo multilingue**

Gli/le studenti/esse ricopiano la sagoma del corpo umano su un cartellone.

Si aggiungono poi i nomi delle parti del corpo nelle lingue presenti nella classe.

Si può usare il dizionario presente in *Akelius* per tradurre le parole nelle varie lingue.



Esempio di realizzazione

Unità didattica 7 – In bocca al lupo!

L'unità didattica ***In bocca al lupo!*** introduce gradualmente alcuni degli animali più comuni, in concordanza con il lessico presentato sulla piattaforma, puntando all'acquisizione di un lessico base per facilitare la descrizione delle caratteristiche fisiche, dell'habitat e dei gruppi di appartenenza.

Contenuti dell'UD 7



Lessico

- Gli animali
- Le parti del corpo degli animali



Elementi grammaticali

- Articoli determinativi L' – LO – LE - GLI
- Verbi in -IRE – Presente indicativo
- Verbi ASCOLTARE - SENTIRE
- La consonante G
- Verbi in -ARE, -ERE, -IRE – Presente indicativo (ripasso)
- Articoli determinativi (ripasso)



Frasi utili

- Differenze nella descrizione delle persone e degli animali



Elementi di cultura italiana

- Modi di dire con gli animali



Piattaforma Akelius

- **Capitolo 37** (*Allo zoo*), **Canzone** (*gli animali*)
- **Capitolo 37** (*Allo zoo*), **Lezione** (*giungla, tigre*), **Lezione** (*giungla, tigre*),
- **Capitolo 37** (*Allo zoo*), **Indovinare** (*dov'è il cammello?*)
- **Capitolo 37** (*Allo zoo*), **Gioco** (*che animale è?*), **Gioco** (*bingo*)
- **Capitolo 37** (*Allo zoo*), **Lezione** (*deserto, serpente*), **Lezione** (*oceano, delfino*)
- **Capitolo 37** (*allo zoo*), **Scienza** (*chi sono?*)
- **Capitolo 37** (*allo zoo*), **Gioco** (*memory 1*), **Gioco** (*memory 2*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Indovina l'animale**

Un alunno sceglie uno degli animali studiati, senza rivelarlo. I compagni devono indovinare di che animale si tratta. I compagni, uno alla volta e per alzata di mano, fanno domande sull'animale (es. Quante zampe ha? Ha le ali? Di che colore è?). Dopo aver ricevuto risposta, provano a indovinare. Se non indovinano, si continua con le domande fino a che l'animale non viene indovinato o la classe non si arrende. A questo punto sarà un altro alunno a scegliere l'animale, e così via.

- **Attività 2: La chimera**

L'insegnante spiega che la chimera è un animale immaginario composto da parti di animali diversi. Vengono mostrate agli studenti delle immagini di chimere tratte dalla mitologia o da racconti di fantasia, e si prova a descriverli. Dopodiché, ogni alunno inventa la sua chimera. Si scelgono gli animali da combinare e si scrivono le varie componenti (es. "La mia chimera ha le zampe di un leone, il becco di un uccello, le pinne di un delfino..."). Poi, ogni alunno disegna la sua chimera e le dà un nome. La chimera può anche essere realizzata tramite la tecnica del collage, utilizzando fotografie di animali che l'insegnante avrà stampato e distribuito. Si può inoltre disegnare un'ambientazione di sfondo sulla quale incollare poi la chimera.

TAVOLA DEI CONTENUTI

UNITÀ DIDATTICA 1 – CIAO, PIACERE!.....pag.1²

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Colori - Paesi - Nazionalità	- Nomi in -A e -O - Aggettivi di nazionalità (sing.) - Verbo essere – Pres. Indicativo - Pronomi personali soggetto - Verbo essere – Forma negativa	- Saluti	- Il mondo	- Cap. 8 (ciao), Lez. (ciao, nome) - Cap. 13 (io), Lez. (ciao, grazie) - Cap. 9 (colori), Gioco (finestre e colori) - Variaz. 3, Arte (i colori) - Cap. 1 (patata), Canzone (la fabbrica delle mele)	- La pallina dei nomi - Il gioco del gomito - Il nome più veloce del mondo

UNITÀ DIDATTICA 2 – PRESENTE!.....pag.12

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Gli oggetti della scuola - Gli ambienti della scuola - Numeri da 1 a 20	- Le vocali - L'alfabeto - Articoli indet. UN/UNA - Verbo avere – Pres, Indicativo - La domanda - Numeri da 1 a 20	- Chiedere in prestito	- Le materie scolastiche in Italia - La scuola in Italia	- Cap. 17 (a scuola), Lez. (aula, banco); Canzone (sono a scuola) - Cap. 1 (patata), Lez. (1, 3); Lez. (4, 5) - Cap. 3 (cosa vedi?); Lez. (7, 8); Lez. (9, 10) - Cap. 4 (dov'è il gatto?), Lez. (11, 12); Lez. (13, 14) - Cap. 5 (sul tavolo); Lez. (17, 18)	- Indovina l'oggetto - Il mimo della scuola

² Le pagine indicate si riferiscono al
Manuale didattico Akelius per l'apprendimento della lingua italiana in modalità ibrida_Unità didattiche per studenti.

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Le cose da mangiare - La frutta - La verdura - Le cose da bere	- Articoli indet. UN'/ UNO - Il plurale dei nomi femminili e maschili in -O e -A - C'è – Ci sono - Concordanza Articolo – Nome – Aggettivo - I numeri da 21 a 1.000.000 - Quanta/Quante - Quanto/Quanti	- Esprimere fame e sete - Gusti e preferenze (mi piace – mi piacciono)	- Le regioni italiane - Piatti tipici italiani	- Cap. 5 (sul tavolo), Lez. (yogurt, minestra); Lez. (21, 22) - Cap.29 (al ristorante), Ricetta (in cucina) - Cap.6 (io vado a scuola), Lez. (30, 40) - Cap. 7 (l'ora), Lez. (70, 80)	- Indovina i gusti

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- In tavola (posate – condimenti) - I pasti - Le parti della giornata	- Nomi singolari in - E - Piace - Piacciono - Verbo mangiare – Pres, indicativo - Che ora è? – Che ore sono?	- Chiedere e dare informazioni sull'ora	- La colazione italiana - Il pranzo italiano	- Cap. 7 (L'ora), Canzone (io ho fame); Lez. (colazione, pranzo); Lez. (orologio, quando); Lez. (ore, minuti); Lez. (fame, sete) - Cap. 5 (Sul tavolo), Lez. (piatto, forchetta); Indovinare (che ora è?) - Cap. 20 (Buonanotte), Lez. (pesce, tanto) - Cap. 21 (Data e ora), Lez. (mezzanotte, mezzogiorno) - Cap. 12 (Numeri), Lez. (30, 40); Lez. (80, 90)	- Costruiamo un orologio

UNITÀ DIDATTICA 5 – MAMMA MIA!.....pag.61

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- La famiglia - Il calendario - I giorni della settimana - Ieri / Oggi / Domani - I mesi dell'anno - La data	- Articoli det. IL/LA I/LE - Singolare - Plurale - Aggettivi Possessivi - Verbi italiani - Verbi in -ARE – Pres. indicativo	- Chiedere e dare informazioni sulla famiglia	- La filastrocca dei mesi - Il compleanno - La festa di compleanno	- Cap. 6 (io vado a scuola), Lez. (papà, mamma); Lez. (fratello, sorella) - Cap. 15 (famiglia e amici), Lez. (gelato, patatine fritte) - Cap. 21 (data e ora), Canzone (i giorni della settimana); Lez. (calendario, data) - Cap. 40 (feste e compleanni), Lez. (candelina, accendino)	- L'albero genealogico - Il biglietto d'auguri

UNITÀ DIDATTICA 6 – GAMBE IN SPALLA!.....pag.82

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Le parti del corpo umano - Le parti della faccia - Descrizione fisica	- Plurali Irregolari - Nomi plurali in -E - Aggettivi in -E - Verbi in -ERE – Pres. indicativo - Verbi GUARDARE – VEDERE - La consonante C	- Esprimere dolori e fastidi	- Modi di dire con le parti del corpo	- Cap. 31 (le parti del corpo), Composizione (crea la tua faccia); Canzone (le parti del corpo); Lez. (bocca, labbra); Lez. (gomito, spalle); Lez. (busto, fianchi); Lez. (gambe, ginocchia); Indovinare (conosci le parti del corpo); Quiz	- Indovina chi - Il corpo multilingue

UNITÀ DIDATTICA 7 – IN BOCCA AL LUPO!.....pag.100

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FRASI UTILI	ELEMENTI CULTURA ITALIANA	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Gli animali - Le parti del corpo degli animali	- Articoli det. L'/LO LE/GLI - Verbi in -IRE – Pres. indicativo - Verbi ASCOLTARE - SENTIRE - La consonante G - Verbi in -ARE, -ERE, -IRE – Pres. Indicativo (ripasso) - Art. determinativi (ripasso)	- Differenze nella descrizione delle persone e degli animali	- Modi di dire con gli animali	- Cap. 37 (Allo zoo), Canzone (gli animali); Lez. (giungla, tigre); Lez. (giungla, tigre); Indovinare (dov'è il cammello?); Gioco (che animale è?); Gioco (bingo); Lez. (deserto, serpente); Lez. (oceano, delfino); Scienza (chi sono?); Gioco (memory 1); Gioco (memory 2)	- Indovina l'animale - La chimera