

UNITÀ DI LAVORO a cura di Chiara Pirola
Docente presso: Cpia5 - Milano

Livello Pre – A1

Titolo dell'UdL	I cinque sensi – laboratorio ludico di rinforzo <i>lessicale</i>
Contesti	Personale / in casa Pubblico / per la strada Educativo / in classe
Temi	Parlare di sé Il cibo Mangiare e bere Viaggiare La scuola
Abilità coinvolte nell'UdL	✓ Ascolto ✓ Lettura ✓ Interazione orale ✓ Produzione orale ✓ Produzione scritta ✓ Attività di alfabetizzazione
Funzioni trattate nell'UdL	Chiedere e dire a che cosa serve un oggetto Chiedere e dire se qualcosa piace o non piace
Strutture della lingua utilizzate	Indicativo presente: verbo piacere, essere, servire a / per
Tipo di attività	Attività ludica di rinforzo e ampliamento lessicale
Tipo di materiali	✓ Fotografie di oggetti da proiettare su un pc - fonte <i>Google immagini</i> ✓ Traccia audio <i>Rumori di Città</i> – fonte: YouTube ✓ Oggetti di uso comune legati all'ambito scolastico (penne, matite, gomme ecc.) ✓ Piccoli campioni di alimenti (cioccolato, biscotti, tè, caffè ecc.)
Tempi	3 ore circa
Tipologia di valutazione	Formativa
Risultati di apprendimento attesi	<i>Al termine dell'UdL gli alunni saranno in grado di:</i> ✓ Capire e usare il lessico relativo ai cinque sensi (parti del corpo coinvolte + vocaboli legati al gusto, agli odori, ai suoni) ✓ Capire e usare il lessico legato agli oggetti utilizzati in classe ✓ Esprimere le proprie preferenze usando le espressioni <i>Mi piace / Non mi piace</i>
Svolgimento dell'UdL	Motivazione – I FASE L'insegnante riporta sulla lavagna l'espressione <i>I CINQUE SENSI</i> per aiutare il gruppo classe a focalizzare la propria attenzione sull'argomento centrale della lezione. Successivamente vengono poste delle domande <i>in plenum</i> per invitare gli apprendenti a cercare di capire il significato di

quanto scritto:

- Che cosa sono i cinque sensi?
- Quali sono i cinque sensi?

L'insegnante aiuterà a trasformare un possibile linguaggio gestuale - utilizzato dagli studenti per rispondere alle domande - in forma linguistica.

Focus lessicale: l'insegnante riporta alla lavagna la sintesi di quanto detto, creando una lista dei cinque sensi con relative parti del corpo coinvolte.

L'insegnante spiega brevemente come si svilupperà la lezione – un gioco a squadre dove, uno dopo l'altro, verranno coinvolti tutti i cinque sensi - ed invita gli apprendenti a formare due squadre.

Ogni squadra sceglie un nome da inserire nella tabella dei punteggi che l'insegnante avrà disegnato sulla lavagna.

Sviluppo dell'attività ludica -

FASE CENTRALE suddivisa in 5 parti – ognuna dedicata a un senso

1. Senso coinvolto: vista

L'insegnante proietta sul pc una serie di immagini relative a oggetti di uso comune. Le squadre devono indovinarne la funzione rispondendo alla domanda che l'insegnante porrà in plenum prima di ogni oggetto proiettato:

- A che cosa serve questo oggetto?

Vince la squadra che indovina più funzioni.

Riflessione lessicale: l'insegnante, riporta sulla lavagna tutti i nomi degli oggetti e le funzioni nominate. Si chiariscono eventuali significati non colti.

2. Senso coinvolto: udito

L'insegnante chiede agli apprendenti di porre molta attenzione a quanto staranno per ascoltare perché dovranno capire di quali suoni si tratta. Ogni squadra scriverà su un foglio i suoni che sente.

Riproduzione audio: *Rumori di città*

Al termine della traccia audio ogni squadra consegna all'insegnante il foglio sul quale sono stati riportati i suoni riconosciuti. Lettura in plenum delle due liste: assegnazione punto alla squadra che avrà riconosciuto più suoni.

Riflessione lessicale: l'insegnante, riporta sulla lavagna tutte le parole legate ai suoni coinvolti nell'audio. Si chiariscono eventuali significati non colti.

3. Senso coinvolto: tatto

L'insegnante mostra agli apprendenti un piccolo sacchetto dentro al quale avrà previamente posto degli oggetti di uso comune legati all'ambiente scolastico come penne, gomme, colle, matite, pennarelli ecc. Contemporaneamente, l'insegnante spiega alle due squadre che, a turno, ogni studente inserirà la mano nel sacchetto e,

solo usando il proprio tatto, dovrà cercare di riconoscere un oggetto al suo interno – i compagni di squadra possono aiutare la persona coinvolta a trovare la parola italiana adatta per indicare l'oggetto riconosciuto. Una volta estratto l'oggetto dal sacchetto si assegna un punto in caso di riconoscimento corretto.

Riflessione lessicale: l'insegnante riporta sulla lavagna tutti i nomi degli oggetti trovati nel sacchetto. Si chiariscono eventuali significati non colti.

4. Senso coinvolto: **olfatto**

L'insegnante spiega agli apprendenti che dovranno riconoscere degli alimenti - 4 che verranno proposti uno alla volta - usando solo il proprio olfatto. Gli apprendenti vengono invitati a chiudere gli occhi. L'insegnante passa da ogni componente delle due squadre con un piccolo campione di un determinato alimento previamente selezionato e lo invita ad annusare. Al termine del giro, gli apprendenti possono riaprire gli occhi ed insieme al proprio gruppo dovranno cercare di identificare il tipo di alimento proposto. Ogni squadra scriverà su un foglio la propria soluzione – l'insegnante ricorderà che è possibile utilizzare anche altre lingue.

Al termine dei 4 giri con i 4 campioni di alimenti diversi, le squadre consegnano all'insegnante il foglio con le proprie soluzioni. Dopo una lettura in plenum delle liste, l'insegnante mostra alla classe i campioni di alimenti in questione. Vince la squadra che ha riconosciuto più alimenti utilizzando anche altre lingue.

Riflessione lessicale: l'insegnante riporta sulla lavagna tutti i nomi degli alimenti proposti. Si chiariscono eventuali significati non colti.

5. Senso coinvolto: **gusto**

L'insegnante spiega agli apprendenti che come ultima "sfida" dovranno riconoscere degli alimenti - 4 che verranno proposti uno alla volta - usando solo il proprio gusto. Gli apprendenti vengono invitati a chiudere gli occhi. L'insegnante passa da ogni componente delle due squadre con un piccolo campione di un determinato alimento previamente selezionato e lo invita ad assaggiare. Al termine del giro, gli apprendenti possono riaprire gli occhi ed insieme al proprio gruppo dovranno cercare di identificare il tipo di alimento proposto. Ogni squadra scriverà su un foglio la propria soluzione – l'insegnante ricorderà che è possibile utilizzare anche altre lingue. Al termine dei 4 giri con i 4 campioni di alimenti diversi, le squadre consegnano all'insegnante il foglio con le proprie soluzioni. Dopo una lettura in plenum delle liste, l'insegnante mostra alla classe i campioni di alimenti in questione. Vince la squadra che ha riconosciuto più alimenti utilizzando anche altre lingue.

Riflessione lessicale: l'insegnante riporta sulla lavagna tutti i nomi degli alimenti proposti. Si chiariscono eventuali significati non colti.

Al termine delle cinque attività si decreta la squadra vincitrice.

Riflessione – III FASE

Discussione *in plenum*: l'insegnante invita il gruppo classe a ripercorrere oralmente tutte le fasi sperimentate durante l'attività ludica chiedendo di esprimere le proprie preferenze su quanto fatto e sui sensi che ognuno pensa di avere maggiormente sviluppato. L'insegnante attiva la discussione ponendo le seguenti domande:

- Quale gioco vi è piaciuto e quale no?
- Quale senso vi piace usare e quale no?
- Con quale senso vi sentite più bravi e con quale meno?

Controllo – IV FASE

Piccola produzione scritta individuale: gli apprendenti, in base a quanto sperimentato durante il laboratorio, esprimono le proprie preferenze legate a ciascun senso utilizzando l'espressione che l'insegnante avrà riportato sulla lavagna:

- Mi piace /Non mi piace

Lettura *in plenum* di quanto scritto e consegna all'insegnante.