

Caro/a collega,

l'idea di questo libro non è solo quella di fornirti 21 attività per rendere più vario il tuo insegnamento ma, come suggerisce il titolo, anche quella di far muovere fisicamente gli studenti, nella convinzione che questo abbia un effetto positivo sul loro processo di apprendimento. Ma non finisce qui! C'è un altro obiettivo più ambizioso: quando svolgerai in classe una delle nostre proposte, non avrai imparato solamente un'attività, bensì una procedura complessa che potrai utilizzare tantissime altre volte in futuro, anche con la stessa classe. Ripetere la stessa procedura non stancherà gli studenti, perché ogni volta che verrà applicata, il contenuto linguistico sarà diverso.

Le attività proposte sono il frutto di numerose sperimentazioni fatte alla Dilit International House, Roma, scuola di lingue frequentata da persone provenienti da tutto il mondo. Gli autori di questo libro sono - o sono stati - tutti insegnanti di questa scuola nella quale la ricerca-azione, la sperimentazione, l'aggiornamento continuo del corpo docente fanno parte della quotidianità.

In altri termini, le procedure contenute in questo libro sono garantite: funzionano, raggiungono obiettivi validissimi e soprattutto piacciono molto agli studenti.

Come usare il libro

Nell'indice vedrai quali attività sono adatte al livello e alla tipologia della tua classe e quanto tempo ci vuole per svolgerle (possono concludersi nell'ambito di una sola lezione o proseguire fase dopo fase per diverse lezioni). Ogni attività è a se stante: in un corso è possibile proporre una sola, diverse, o tutte... e in qualsiasi ordine. Per alcune attività ci sono delle pagine da fotocopiare o da stampare dopo averle scaricate dal sito internet www.almaedizioni.it/movimente. Altrimenti, a parte le forbici, il nastro adesivo, una lavagna e qualche altra cosa che si trova normalmente in ogni classe, non c'è bisogno di altro. Tutte le attività possono essere svolte in qualsiasi scuola; basta che far muovere gli studenti non sia proprio vietato!

Ogni scheda contiene tutte le istruzioni necessarie per la gestione di ogni parte dell'attività. La precisione di tali istruzioni non deve scoraggiarti: garantisce la buona riuscita dell'attività. Il nostro consiglio è di seguire le nostre istruzioni scrupolosamente almeno la prima volta. Le volte successive sarai in grado di valutare eventuali variazioni.

Per la maggior parte delle attività è inoltre disponibile sul sito www.almaedizioni.it/movimente un **video d'esempio** che mostra come svolgere praticamente le varie fasi in classe.

Buon divertimento!
Christopher Humphris

La scelta di proporre le attività di **MoviMENTE** consente di:

- esercitare tutte le abilità (scrivere, lavorare su aspetti grammaticali, leggere, ascoltare e soprattutto parlare);
- rompere la routine della lezione convenzionale, catturando l'interesse degli studenti;
- coinvolgere le emozioni degli studenti permettendogli di affrontare le loro frustrazioni e di sdrammatizzare i loro sforzi e le loro difficoltà;
- dare agli studenti un'idea piacevole e divertente dello studio e creare in classe un'atmosfera in cui si sentano a proprio agio;
- rendere gli studenti protagonisti del processo del loro apprendimento.

Per quanto riguarda i giochi di squadra

Il processo di apprendimento è un viaggio che va da ciò che è noto e conosciuto verso ciò che è sconosciuto. Per questo motivo è normale che il “viaggiatore” provi anche una certa dose di ansia, preoccupazione e fatica. Il gioco, invece, per sua intrinseca natura, permette di porre lo studente in un ambiente di apprendimento in cui la piacevolezza dell'esperienza lo porta a dimenticare di essere in classe. Infatti, la dimensione ludica porta alla riflessione linguistica, contribuisce allo sviluppo delle abilità comunicative e consolida le competenze grammaticali e lessicali senza fatica.

La lingua, come si sa, non è solo un sistema di regole ma strumento per comunicare, socializzare, crescere e l'apprendimento procede più facilmente in un ambiente sereno che faciliti e promuova le relazioni interpersonali.

Il fatto di far parte di una squadra stimola la cooperazione ma la componente competitiva e la necessità di aggiudicarsi dei punti spingono gli studenti a negoziare i significati, a proporre e difendere le proprie idee, a smontare quelle che non condividono, a convincere e controbattere con passione, senza neppure accorgersene. Responsabilità di squadra, quindi, ma anche responsabilità del singolo individuo che, pur facendo parte di un gruppo, ha un ruolo preciso e individualizzato. Tutti questi aspetti hanno anche il pregio di stimolare la motivazione ad apprendere mettendo lo studente nella condizione di percepire lo studio come una sorta di esplorazione e di scoperta in una dimensione collettiva e solidaristica.

E per quanto riguarda il teatro

Proporre il teatro in classe mette in campo più abilità e interviene su più aspetti: linguistico, formativo e psicologico:

- permette di entrare più in profondità nella lingua in quanto la riflessione sulla fonologia e prosodia, sugli aspetti paralinguistici, sull'espressività mimico-gestuale, sulla combinazione *parlato-pause-agito* è strumentale alla rappresentazione. Inoltre consente di portare avanti la riflessione interculturale su aspetti non irrilevanti dal punto di vista comunicativo.
- Dal punto di vista formativo il prezioso contributo che può dare è alla formazione del gruppo che lavora su obiettivi comuni e alla risoluzione di problemi.
- Il lavoro didattico sul teatro attiva benefici processi psicologici: crea un forte coinvolgimento emotivo, permettendo anche agli apprendenti più timidi di acquisire autostima e sicurezza. L'esperienza in classe induce gli apprendenti a “mettersi in gioco” e facilita l'atteggiamento del “provare a rischiare”, fondamentale nell'apprendimento di una lingua.

pag.	titolo	per tutti i livelli?	materiali fotocopiabili per i livelli...	tempo	competenze esercitate e/o scopi didattici
8	1. caccia al libro <i>gioco individuale per sviluppare l'abilità nella lettura</i>	eccetto A1	A2	1 ora	comprensione scritta
19	2. canzone drammatizzata <i>attività per drammatizzare una canzone</i>	sì	A1, B1	1 ora e 20 min	comprensione orale e scritta, lessico-grammatica, gestualità
28	3. cercasi l'altra metà <i>gara a squadre per ricostruire parti di un testo scritto</i>	sì	B1	2 ore	analisi morfosintattica e testuale
32	4. chi non rischia non rosica <i>gara a squadre per correggere errori in un testo scritto</i>	sì	A2	40 min	analisi morfosintattica
37	5. chi più ne "sa" più ne metta! <i>gara a squadre per analizzare un testo scritto</i>	sì	A2, B1, B2	30 min	analisi lessicale, morfosintattica, funzionale
48	6. cinema allo specchio <i>attività per analizzare ed esercitare il linguaggio non-verbale</i>	sì	-	40 min	analisi cinesica e prossemica; improvvisazione orale
52	7. cloze in movimento <i>gara a squadre per completare un testo scritto</i>	sì	B1	30 min	riflessione grammaticale
55	8. dal testo al palcoscenico <i>creazione di un testo teatrale partendo da un testo scritto e messa in scena</i>	eccetto A1	A2, B1	6 ore	comprensione e produzione libera scritta, analisi fonologica
61	9. espressioni che prendono vita <i>gara a squadre per analizzare figure retoriche</i>	eccetto A1, A2	B2	1 ora e 30 min	comprensione lessicale: metafora e similitudine
66	10. gli intrusi <i>gara a squadre per "restaurare" un testo incoerente</i>	sì	B2	40 min	analisi della coerenza testuale

pag.	titolo	per tutti i livelli?	materiali fotocopiables per i livelli...	tempo	competenze esercitate e/o scopi didattici
82	11. guida pratica della città <i>attività per reperire informazioni in giro per la città</i>	eccetto A1	-	4 ore e 30 min	interazione orale libera; produzione libera scritta
87	12. il mercatino dell'artigianato <i>progettazione e realizzazione di un oggetto da vendere</i>	eccetto A1	-	3 ore	produzione libera orale e scritta
92	13. incorporare un dialogo <i>attività per mettere in scena un dialogo</i>	sì	-	1 ora 20	analisi fonologica; scorrevolezza
98	14. la staffetta analitica <i>gara a squadre per analizzare un testo scritto</i>	sì	A2	30 min	analisi lessicale e morfologica
104	15. la voce incorporata <i>creazione di un testo teatrale partendo da un testo scritto e messa in scena</i>	eccetto A1, A2	C1	2 ore	produzione controllata orale; fonologia; lessico
111	16. mimo racconta <i>creazione di narrazione orale a partire dal mimo del compagno</i>	eccetto A1	-	1 ora	riflessione metalinguistica e produzione controllata orale
117	17. prendere e lasciare <i>gara a squadre per ricostruire parti di un testo scritto o orale</i>	sì	B1	45 min	analisi morfosintattica e testuale
124	18. quiz giornalistico <i>gara a squadre sulla comprensione delle notizie del giornale</i>	eccetto A1	-	1 ora e 15 min	comprensione e analisi scritta
128	19. scene da un matrimonio <i>creazione di un testo teatrale partendo da un testo scritto e messa in scena</i>	eccetto A1	B2	6 ore	comprensione scritta, lessico
133	20. taglia e cuci <i>gara a squadre per ricostruire un testo orale o scritto</i>	sì	-	45 min	riflessione metalinguistica
140	21. vuota il sacco! <i>caccia al tesoro a squadre</i>	eccetto A1	-	1 ora	produzione libera orale



la staffetta analitica

di che si tratta

gara a squadre per analizzare un testo scritto

Gli studenti, divisi in squadre, gareggiano per trovare vari elementi lessicali e grammaticali in un testo precedentemente letto.

competenze esercitate e scopi didattici

analisi lessicale e morfologica

livello

tutti: da A1 a C2 (allegato fornito per il livello A2)

durata

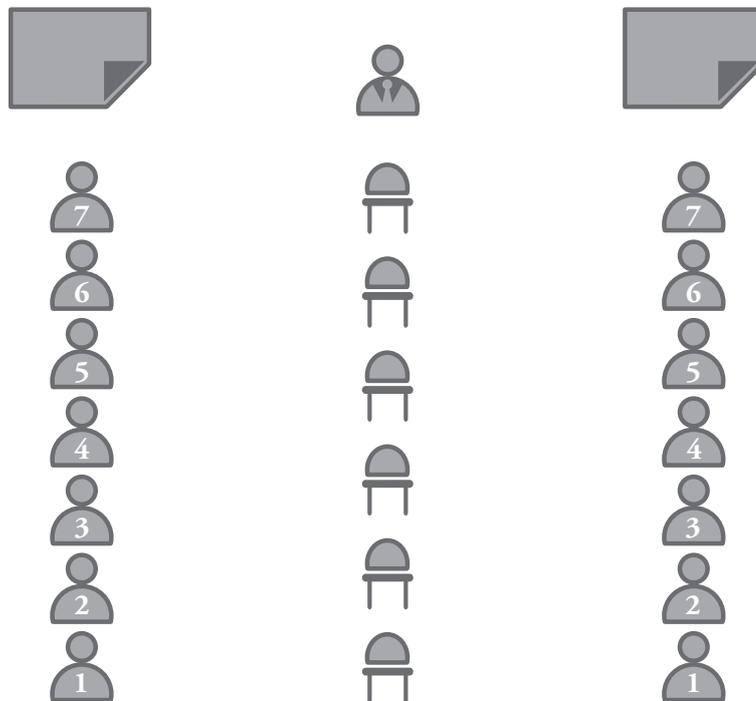
circa 30 minuti

materiale

- un testo
- due pennarelli di colore diverso
- timer o orologio
- nastro adesivo
- (facoltativo) etichette per numerare gli studenti

organizzazione dello spazio

La classe viene divisa in due squadre che si dispongono in piedi in fila indiana, separate da una fila di sedie. Per maggiore chiarezza si possono numerare gli studenti usando delle etichette adesive. I numeri 1 sono in fondo alla fila. Sulla parete davanti ad ogni squadra viene attaccato il foglio numerato.



preparazione

- scegliere un testo precedentemente letto dagli studenti
- individuare nel testo circa quindici elementi degni di nota per la classe ed elaborare un elenco di richieste relative (vedi l'esempio nell'allegato 2)
- creare un foglio numerato (vedi l'esempio nell'allegato 3)
- creare un foglio con le soluzioni possibili (vedi l'esempio nell'allegato 4)

- per ciascuno studente fare una fotocopia del testo e del foglio con le soluzioni possibili
- per ogni squadra fare una fotocopia in formato A3 del foglio numerato

svolgimento

1. Formare due squadre i cui componenti si dispongono in piedi in fila indiana, separati da una fila di sedie (vedi schema in **organizzazione dello spazio**).
2. Attaccare con il nastro adesivo il foglio numerato sulla parete davanti ad ogni squadra.
3. Distribuire il testo e dare 2 minuti a disposizione per rileggerlo.
4. Allo scadere dei 2 minuti spiegare agli studenti che:
 - l'insegnante chiederà loro di trovare nel testo un elemento di grammatica o di vocabolario (per esempio un sinonimo, un'altra parola per dire *terribile*, un verbo irregolare, ecc.);
 - avranno a disposizione 30 secondi (mostrare il timer) per consultarsi, trovare l'elemento richiesto e andare a scriverlo sul foglio in formato A3, attaccato sulla parete davanti alla propria squadra;
 - dopo i 30 secondi concessi si passerà alla richiesta successiva anche se nessun componente delle due squadre è andato a scrivere. Spiegare però che potranno utilizzare i successivi 30 secondi per scrivere anche ciò che non era stato trovato in precedenza, dicendo: *“Se, cercando l'elemento della richiesta attuale, trovate un elemento richiesto precedentemente, suggeritelo al compagno di turno che potrà scriverli entrambi.”*;
 - un componente per squadra a turno (non più di uno per ogni squadra e ogni volta uno differente) deve correre a scrivere la risposta sul foglio. Cominceranno gli studenti in fondo alla fila (i numeri **1**) che dopo aver scritto si metteranno davanti (al numero **7** nello schema in **organizzazione dello spazio**). Gli studenti che andranno a scrivere successivamente saranno sempre quelli in fondo alla fila (i numeri **2**, adesso) che dopo aver scritto si collocheranno davanti (adesso davanti ai numeri **1**) e così via;
 - tutti gli studenti della stessa squadra dovranno collaborare e suggerire l'elemento trovato a chi deve andare a scriverlo. Quindi romperanno temporaneamente la fila per raggrupparsi intorno al compagno di turno, per poi riformarla subito dopo.
5. Consegnare i pennarelli di colore diverso agli studenti in fondo alle file (i numeri **1**) e nominare le squadre a seconda del colore del pennarello (per esempio squadra rossa e squadra blu). Il pennarello costituisce il testimone della staffetta e dovrà essere ceduto al compagno di volta in volta.
6. Dare inizio al gioco: mettere il timer e leggere chiaramente una delle richieste (non necessariamente in ordine) in modo che gli studenti possano scrivere la risposta accanto al relativo numero.
7. Alla fine del gioco controllare le risposte di entrambe le squadre e nominare la squadra vincitrice¹.

importante per la riuscita dell'attività

- a. essere rigorosi nel rispetto dei tempi;
- b. mettersi davanti alle due squadre, al centro, come nello schema in **organizzazione dello spazio** e non permettere agli studenti di avvicinarsi alla parete col foglio numerato. Se necessario, chiedere agli studenti di indietreggiare ogni volta che chi ha scritto si colloca davanti agli altri²;
- c. far ristabilire la fila indiana dopo che gli studenti si sono raggruppati per collaborare.

È una buona idea fotocopiare il foglio con le soluzioni possibili (vedi l'esempio nell'allegato 4) e distribuirlo agli studenti alla fine dell'attività. Si consiglia di chiedere se ci sono domande riguardo alle richieste fatte.

¹Si può prevedere un premio. In tal caso è meglio annunciarlo dall'inizio.

²Se gli studenti si avvicinano troppo al foglio numerato non c'è più lo spazio per la corsa, per il movimento.



Le mamme al mare

Al mare le mamme italiane sono terrificanti. Le mamme francesi, inglesi, tedesche sono rilassate: parlano sottovoce, leggono, prendono il sole, nuotano. I loro figli sono tranquilli e sereni: giocano, stanno in acqua, non importunano il prossimo. Le mamme italiane parlano a voce alta, sono nervose ed in perenne attività motoria: frugano nelle buste di plastica, preparano oscene merende, corrono di continuo tra la riva e l'ombrellone.

I loro figli sono nevrotizzati: piangono spesso, urlano e disturbano.

È possibile, a stagione già iniziata, proporre un piccolo decalogo da spiaggia?

1. Guardate come si comportano le mamme che hanno i figli "buoni": imitatele.
2. Se siete stressate e stanche il mare non è l'ideale: meglio ritardare di qualche giorno il trasferimento e riposarsi.
3. Lasciate a casa regole e orari: trasgredire è bello e rilassa.
4. I figli sono soltanto vostri: evitate di "imporli" agli altri.
5. Non umiliatevi davanti a tutti con sganassoni e sculacciate isteriche.
6. Lasciateli in pace: quando avranno freddo usciranno dall'acqua. Niente "Albertoooo!" "Mariannaaaaa!" urlati per ore dalla riva.
7. Lasciateli in pace: sanno risolvere da soli i piccoli litigi. I vostri interventi risultano disastrosi: producono urla e pianti aggiuntivi.
8. Lasciateli in pace: mille rimproveri e mille baci, mille divieti e mille carezze, farebbero uscire chiunque di senno.
9. Non continuate a usare la figura paterna (assente) come un'oscura minaccia: "quando verrà tuo padre...!"
10. Permettete ai vostri figli ed ai vicini di ombrellone una serena e riposante vacanza. Grazie.

trovate:

1. Un'espressione che significa *"a voce bassa"*
2. Un sinonimo di *"cercano"*.
3. Due sostantivi che indicano tutti e due violenza fisica, colpi dati con la mano.
4. Un verbo che significa *"non rispettare le regole"*.
5. Una parola che significa *"lista di 10 regole"*.
6. L'oggetto per ripararsi dal sole.
7. Un aggettivo, contrario di *"presente"*.
8. Un'espressione che significa *"diventare matto"*.
9. Un verbo coniugato al tempo futuro.
10. Due verbi coniugati all'imperativo.
11. Una combinazione preposizione + articolo.
12. Un verbo al presente, terza persona plurale.
13. Una forma del verbo *"sapere"*.
14. Un possessivo.
15. Un sinonimo di *"fate come loro"*.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

15. _____



- | | |
|---|---|
| 1. Un'espressione che significa "a voce bassa". | 1. sottovoce |
| 2. Un sinonimo di "cercano". | 2. frugano |
| 3. Due sostantivi che indicano tutti e due violenza fisica, colpi dati con la mano. | 3. sganassoni, sculacciate |
| 4. Un verbo che significa "non rispettare le regole". | 4. trasgredire |
| 5. Una parola che significa "Lista di 10 regole". | 5. decalogo |
| 6. L'oggetto per ripararsi dal sole. | 6. ombrellone |
| 7. Un aggettivo, contrario di "presente". | 7. assente |
| 8. Un'espressione che significa "diventare matto". | 8. uscire di senno |
| 9. Un verbo coniugato al tempo futuro. | 9. avranno, usciranno, verrà |
| 10. Due verbi coniugati all'imperativo. | 10. guardate, imitatele, lasciate, evitate, non umiliatevi, lasciatevi, non continuate, permettete |
| 11. Una combinazione preposizione + articolo. | 11. al, nelle, agli, dall', dalla, ai |
| 12. Un verbo al presente, terza persona plurale. | 12. sono, parlano, leggono, prendono, nuotano, giocano, stanno, importunano, frugano, preparano, corrono, piangono, urlano, disturbano, si comportano, hanno, sanno risultano, producono. |
| 13. Una forma del verbo "sapere". | 13. sanno |
| 14. Un possessivo. | 14. loro, vostri, tuo |
| 15. Un sinonimo di "fate come loro". | 15. imitatele |