

MARILENGHE TE SCUELE



Scuelute

5.

Miriam Pupini

Zuiant in sigurece tal viert



Societât
Filologjiche
Furlane



Società
Filologica
Friulana



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA

Marilenghe te scuele 2018

Progetto realizzato con il sostegno di



Bando per il finanziamento dei progetti speciali per la Scuola - Anno 2018/2019 | (Decreto del direttore centrale n. 9600/LAVFORU del n. 9561 del 25/10/2018)

Il projet "Marilenghe te scuele furlane" promovût de Societât Filologjiche Furlane al à vût come obietîf la produzion di materiâi didatics, indreçâts ai docents de scuele de infanzie, pal insegnament e l'ûs de lenghe furlane par veicolâ l'aprendiment tai cjamps di esperience e rispuindi a lis necessitâts formativis previodudis de normative di tutele dal furlan (L.R. 29/2007).

I percors di svicinaments cussî fâts a doprin la metodiche CLIL (Content and Language Integrated Learning o "Aprendiment Integrât di Lenghis e Contignûts") declinade però pe scuele de infanzie intune otiche di glotodidatiche esperienziâl, come che al è ben spiegât te introduzion par cure de professore Luciana Favaro. A son stâts disvilupâts percors tai diviers cjamps di esperience su argomenti difereints: storie, educazion civiche, matematiche, gjeografie, siencis, letulture, art, tecnologjie. I materiâi didatics a son stâts fâts di un grup di ricerce che al à metût adun docents de scuêlis de infanzie dal Friûl, formâts a pueste, cun competencis specifichis te didatiche in lenghe furlane.

Scuelute

Grup di ricerce

Paola Benedetti, Tiziana Coletti, Francesca Copetti, Mirella Fanutti, Laura Gomboso, Serena Martini, Daria Miani, Miriam Pupini, Enza Purino, Sandra Tassile, Lorena Trevisani, Marcella Zampa, Luciana Favaro

Coordenament e consulenze scientifiche

Luciana Favaro

Coordenament editoriâl

Cristina Di Gleria

Segretarie organizzative

Cristina Di Gleria, Antonella Ottogalli

Revision linguistiche

Antonella Ottogalli, Eva Zucchiatti

Grafiche e impagjinazion

Anna Maria Domini

Stampe

Poligrafiche San Marco - Cormons

© Societât Filologjiche Furlane, 2019

ISBN 978-88-7636-330-6

PERCORS

- 1. Il mûr dal timp e des lenghis**
Lorena Trevisani
Scuelute di Colorêt
- 2. Artiscj par zûc**
Mirella Fanutti e Marcella Zampa
Scuelute di Colorêt
- 3. La carote grandonone**
Tiziana Coletti
Scuelute di Passons
- 4. Il Tangram par furlan**
Francesca Copetti
Scuelute di Sante Catarine
- 5. Zuiant in sigurece tal viert**
Miriam Pupini
Scuelute di Rualis e Prepot
- 6. Nolute, un sghirat ator par Sante Marie**
Laura Gomboso
Scuelute di Sante Marie la Lungje
- 7. I siet pas. Musiche mestri!**
Daria Miani
Scuelute "Mons. Cossettini" di Udin
- 8. Ancje cun "Maman!" si impare il furlan**
Daria Miani
Scuelute "Monsignor Cossettini" di Udin
- 9. Da la ue... al vin**
Enza Purino
Scuelute di Sunviele
- 10. Cjalìn e cognossìn i arbui dal Zardin**
Paola Benedetti e Sandra Tassile
Scuelute di Rivolt

INTRODUZIONE

Luciana Favaro*

Obiettivo di questa introduzione è spiegare brevemente l'impianto teorico alla base del tipo di progettazione che abbiamo proposto per questa esperienza e della struttura della scheda utilizzata dalle insegnanti autrici dei percorsi.

L'accostamento dei bambini a una lingua straniera o seconda (da ora LS e L2) è uno degli ambiti di ricerca più interessanti ed emozionanti della glottodidattica, la disciplina scientifica che ha come oggetto di studio l'educazione linguistica. La ricerca scientifica ha da tempo dimostrato che nei bambini in età prescolare l'acquisizione di una o più lingue avviene secondo modalità 'speciali' che non si ripresenteranno in età successive. La plasticità neurolinguistica che caratterizza i primi anni d'età è un fenomeno unico nella vita di un essere umano, al punto che viene spesso descritta attraverso la metafora di una 'finestra temporale' spalancata, i cui vetri a poco a poco si accostano. I percorsi che compongono questa pubblicazione hanno l'obiettivo di aiutare l'insegnante ad accostare i bambini alle lingue friulana e inglese in modo piacevole ed efficace. Seguono uno standard metodologico specifico per questa fascia d'età, la *glottodidattica esperienziale* che fa riferimento all'*approccio comunicativo-formativo di Giovanni Freddi* e cercano, nel contempo, di mettere a frutto le potenzialità fonologiche della fascia 0-6. Questo perché la dimensione fonetica è quella maggiormente interessata dai 'periodi critici', vale a dire dai periodi in cui l'essere umano ha una maggiore plasticità neurolinguistica. Infatti, mentre è possibile imparare liste di parole di altre lingue a qualsiasi età, la capacità di discriminare e di produrre i suoni che non fanno parte del repertorio fonologico della nostra lingua materna e del contesto che ci circonda scema con il passare degli anni.

La *progettazione* è una dimensione fondamentale del lavoro glottodidattico. I percorsi racchiusi in questa pubblicazione sono strutturati per guidare gli insegnanti ad innestare una lingua nel tessuto della scuola. La struttura della scheda è pensata per una gestione delle attività con l'obiettivo specifico di favorire la crescita linguistica dei bambini. Ecco che, oltre alla individuazione dei suoni sui quali lavorare attraverso dei piccoli focus fonologici specifici, la descrizione delle attività viene dettagliata in 'fasi' che seguono la successione naturale dell'acquisizione linguistica. In un primo tempo, l'insegnante dovrà esporre i bambini a una buona *quantità di input linguistico di qualità e, successivamente, quando lo riterrà opportuno, potrà modificare la gestione dell'attività per promuovere una prima verifica della acquisizione.*

FOCUS FONOLOGICO

FRIULANO	Il suono delle vocali lunghe , caratterizzate dall'accento circonflesso: â ê î ô û	Associato al movimento di un braccio che imita le onde del mare.
INGLESE	Il suono inglese /t/. Esso è aspirato e quindi non corrisponde esattamente al suono italiano. Il suono inglese si articola con la lingua appoggiata al bordo interno dei denti. www.english-how.it/2016/01/la-pronuncia-delle-consonanti-inglesi-t.html www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/sounds/con_voiceless_2.shtml	Associato al gioco di far muovere un foglietto di carta posto davanti alla bocca.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
L'insegnante raduna i bambini nell'aula, li fa sedere a semicerchio e racconta, utilizzando due burattini e due gomitoli di lana (uno rosso e uno blu), la storia di Tobia e della sua gattina (vedi immagini dei burattini e testo in Allegati). Quest'ultima giocando con dei gomitoli crea un disegno simile ad un quadro di Dubuffet.	I bambini osservano e ascoltano.
L'insegnante mostra le immagini di due quadri di Dubuffet (<i>L'hourloupe</i> e <i>Cafetière</i>) e presenta l'attività che proporrà ai bambini nei giorni successivi, passando in rassegna anche i colori e gli strumenti che verranno utilizzati. Gli strumenti verranno estratti da un sacchetto per creare un effetto sorpresa e far focalizzare i bambini sul lessico di base.	I bambini osservano e ascoltano.

* LUCIANA FAVARO, consulente e coordinatrice scientifica di questa pubblicazione, è dottore di ricerca in Scienze del Linguaggio. I suoi interessi scientifici riguardano l'accostamento alle lingue in tenera età, l'uso delle tecnologie nell'insegnamento delle lingue straniere e l'educazione linguistica degli allievi con bisogni linguistici specifici. Si occupa di progetti di ricerca e formazione per l'accostamento alle lingue rivolti a bambini in età prescolare e della scuola primaria. È autrice di pubblicazioni per le case editrici Erickson e Oxford University Press.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPRESIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
All'appuntamento successivo, l'insegnante mostra ai bambini tutti i disegni prodotti, che sono stati appesi alla parete (vedi esempi in Allegati), e li commenta passando nuovamente in rassegna il lessico e le espressioni di base. Poi chiede a ciascuno di indicare il proprio disegno.	I bambini ascoltano, osservano e indicano.
L'insegnante invita i bambini a sedere e racconta nuovamente la storia dicendo loro che giocheranno con il suono ɥ : questa volta i bambini sono invitati ad ascoltare la storia e a toccare la punta del naso con l'indice ogni volta che l'insegnante pronuncia parole che contengono il suono in questione.	I bambini ascoltano la storia e, se lo desiderano, toccano la punta del naso con l'indice quando sentono parole contenenti il suono di ɥ .

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
All'incontro successivo l'insegnante spiega ai bambini che narrerà nuovamente la storia giocando ancora con il suono ɥ . Questa volta racconta la storia interrompendosi in coincidenza delle parole che contengono il suono in questione e toccando la punta del naso con l'indice senza pronunciarle. I bambini sono invitati a intervenire per proseguire il racconto riproducendo le parole mancanti.	I bambini che lo desiderano aiutano l'insegnante nel racconto della storia.

se e non il loro insegnamento. La ricerca psicolinguistica e cognitiva ha dimostrato l'inadeguatezza dell'espressione 'insegnamento delle lingue ai bambini'. Il ruolo dell'educatore/insegnante (così come del genitore, nel caso della lingua materna) consiste nel creare le condizioni migliori affinché l'acquisizione linguistica si realizzi, fornendo un contesto facilitante, che renda comprensibile l'input, fornisca situazioni comunicative e stimoli la crescita del bambino. L'espressione 'insegnamento delle lingue' rimanda ad un tipo di educazione strutturata ed inserita nel curriculum, inadatta al contesto prescolare, incentrato su un impianto curricolare flessibile ed orientato più all'apprendimento esperienziale.

Che cosa sono la glottodidattica esperienziale e l'approccio comunicativo-formativo di Giovanni Freddi

In considerazione del fatto che i bambini possiedono un vantaggio neurologico per quanto riguarda l'acquisizione di una LS o L2, il nido e la scuola dell'infanzia risultano essere i contesti educativi più adatti per favorire non solo un avvicinamento, ma anche l'avvio di un vero e proprio processo di acquisizione. A nostro parere, questo è vero anche per la concomitanza di altri fattori. Il primo è la quantità di tempo che l'educatore e l'insegnante hanno potenzialmente a disposizione per esporre i bambini all'input linguistico, il secondo è il contesto esperienziale che permette di inserire quell'input in un quadro che ne facilita la decifrazione.

Per quanto riguarda la cornice teorica entro la quale possiamo inserire la scheda di progettazione che abbiamo adottato, il nostro modello di riferimento è l'approccio comunicativo-formativo di Giovanni Freddi, il quale precisa che la lingua svolge un ruolo fondamentale nella formazione complessiva della persona. Secondo Freddi, la lingua rappresenta non solo uno strumento comunicativo ma anche formativo.

Ne deriva che l'insegnamento linguistico non deve ridursi ad un "addestramento linguistico" ma deve promuovere congiuntamente l'apprendimento della lingua e lo sviluppo psicologico, sociale e culturale di chi apprende. La glottodidattica esperienziale che deriva da questo approccio considera la lingua come un ambiente nel quale i bambini possono svolgere attività di crescita e scoperta non solo linguistica. Nella scheda questo si riflette nel fatto che gli insegnanti sono

Solo alla fine, potrà passare alla fase della produzione, invitando i bambini a ripetere o a produrre oralmente una parte dell'input ricevuto.

Per rendere maggiormente efficace la propria azione di accostamento, l'insegnante dovrà mettere in atto delle *strategie glottodidattiche* finalizzate a raggiungere diversi tipi di obiettivi.

Forniamo ora dei **brevi approfondimenti sui termini evidenziati sopra in corsivo** per permettere di comprendere meglio le ragioni che sottostanno alla particolare struttura adottata per la scheda di progettazione.

Cosa si intende per accostamento

La scheda è organizzata nel suo insieme in funzione di promuovere un accostamento dei bambini al friulano e all'inglese.

CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I DISCORSI E LE PAROLE

I bambini dovrebbero:

- familiarizzare con lingue diverse dalla loro lingua materna in situazioni naturali, diventando progressivamente consapevoli di suoni, tonalità, significati diversi

LA CONOSCENZA DEL MONDO

I bambini dovrebbero saper:

- utilizzare un linguaggio simbolico condiviso per rappresentare e registrare la lingua utilizzata
- riconoscere le routine quotidiane e orientarsi nella loro ritmicità e ciclicità

OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Si propone un contatto piacevole e stimolante con la lingua straniera.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	Si espongono i bambini: - alle parole e alle espressioni relative alla storia <i>Nono Gjone e il so ort</i> ; - alle parole e alle espressioni relative all'attività artistica proposta.

Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Dopo aver proposto alcune volte l'attività, si vorrebbe che i bambini dimostrassero, senza parlare, di comprendere: - le parole e le espressioni relative alla storia; - le parole e le espressioni relative all'attività artistica proposta.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Dopo aver proposto alcune volte l'attività, si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere e/o produrre alcune parole ed espressioni riferite alla storia e all'attività proposta.

guidati a partire dall'individuazione dei Campi di esperienza e degli obiettivi formativi che si propongono di raggiungere, mentre gli obiettivi linguistici (distinti in abilità di ricezione e di produzione) derivano da questi e non viceversa.

Perché è necessaria una progettazione

Come in ogni professione che si rispetti, anche nell'insegnamento è fondamentale saper progettare la propria attività nella piena consapevolezza di tutti i fattori che si mettono in gioco. Per poter svolgere questa funzione adeguatamente è necessario partire dalla conoscenza dei nostri apprendenti per verificarne: lo stadio di sviluppo cognitivo, anche in lingua materna; le potenzialità neurolinguistiche

che caratterizzano il 'periodo critico' corrispondente alla loro fascia d'età, le eventuali competenze in LS o L2 già acquisite, i loro bisogni comunicativi. Questo ci permetterà di selezionare le tecniche più adeguate per lo sviluppo o il potenziamento di determinate abilità linguistiche di ricezione o di produzione. Spesso, al contrario, l'insegnante è alla costante ricerca di "cose da fare" con i bambini. È una ricerca spesso affannosa che fa sì che vengano proposte attività non adeguatamente tarate e organizzate. In realtà, la scelta di una tecnica dovrebbe rappresentare l'ultimo tassello di un processo glottodidattico più complesso, che parte dalla scelta consapevole di un approccio, cioè della filosofia di fondo attraverso la quale intendiamo avvicinare i nostri apprendenti alla lingua (nel nostro caso l'approccio formativo-comunicativo), e quindi di un metodo, che costituisce la realizzazione operativa di tale approccio (nel nostro caso la metodologia esperienziale). Solo così garantiremo una professionalità al nostro operare e la tecnica non si ridurrà ad una semplice 'buona idea' per fare un po' di lingua con i bambini.

Perché è importante promuovere un incontro piacevole con la lingua

Qualsiasi programma di accostamento a una lingua dovrebbe avere come obiettivo prioritario quello di creare un rapporto positivo e piacevole tra chi apprende e la lingua che viene appresa. Questo è ancor più importante con i bambini, perché se ciò non avviene si rischia che essi innalzino un 'filtro affettivo' che può ostacolare il processo di acquisizione, con conseguenze negative anche per il futuro. Nella scheda di progettazione le insegnanti sono guidate a tenere conto del fattore motivazionale.

Quantità e qualità dell'input linguistico

Mentre siamo naturalmente consapevoli del fatto che chi accosta dei bambini a una lingua debba proporre un modello corretto, vale a dire di qualità, non altrettanto succede con la quantità di input da offrire. Talvolta educatori e insegnanti che propongono l'accostamento nel ciclo prescolare, mossi da preoccupazioni circa le possibilità di comprensione dei bambini, tendono ad offrire un input molto controllato e ridotto ai minimi termini. In realtà, le abilità inferenziali e mnemoniche dei bambini di questa età sono particolarmente sviluppate, e dunque tali preoccupazioni appaiono poco fondate.

Durante il processo di acquisizione di qualsiasi lingua, infatti, i bambini devono avere a disposizione un input abbondante, a partire dal quale formulare ipotesi sul funzionamento della lingua, e procedere alla loro verifica empirica. I bambini assumono nei confronti dell'input ricevuto una posizione 1) attiva, poiché memorizzano, ri-elaborano e riutilizzano produttivamente le forme ascoltate e 2) interattiva, in quanto il processo di rielaborazione, aggiustamento e riutilizzo dell'input avviene all'interno di scambi comunicativi con figure adulte e coetanei.

Strategie glottodidattiche

La qualità dell'input linguistico che offriamo ai bambini non dipende solo dalla correttezza morfosintattica e dalla buona pronuncia. Un input di qualità è anche legato alla sua comprensibilità, vale a dire alla possibilità che viene offerta ai bambini di essere decifrato senza il bisogno di una traduzione. Per fare ciò l'insegnante può mettere in atto una serie di strategie, vale a dire di "trucchetti". Ad esempio, associare alle parole e alle espressioni la gestualità, delle immagini o dei realia (linguaggio extra-linguistico) oppure usare il ritmo e l'intonazione della voce (linguaggio para-linguistico). Nella scheda è prevista una apposita sezione STRATEGIE per permettere all'insegnante di mettere a fuoco quali interventi adottare per questa ed altre funzioni, come la gestione della motivazione e dell'attenzione dei bambini, lo sviluppo della competenza sui suoni, le modalità di verifica e di invito alla produzione.

QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell'input	L'insegnante racconterà la storia rallentando un po' l'eloquio e usando il gioco mimato imitativo. Nell'illustrare le attività artistiche parlerà lentamente, modulando la voce, accentuando le parole chiave e illustrando chiaramente attraverso la gestualità (linguaggio extralinguistico) il significato delle sue parole.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	L'insegnante riprenderà la gestualità associata al suono oggetto di riutilizzo.
Per la gestione dell'attenzione	I bambini saranno disposti seduti a semicerchio e l'insegnante lavorerà sull'intonazione e il ritmo della voce.
Per la motivazione	Si creerà un clima sereno nel quale tutti i bambini avranno la possibilità di intervenire.
Per la verifica della comprensione	Si chiederà ai bambini di indicare e fare dei movimenti per verificare se hanno interiorizzato lessico ed espressioni di base e se sanno discriminare i suoni oggetto di focus fonologico.
Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante solleciterà le prime forme di produzione con parole e frasi sospese (frasi inerenti al racconto). Sosterrà e svilupperà la loro produzione chiedendo di ripetere la storia ed eventualmente estendendo quanto da loro detto.

SCHEDA RIEPILOGATIVA DEL PERCORSO DI ACCOSTAMENTO

Titolo

Scuola

Classi coinvolte

Docenti coinvolti

ZUIANT IN SIGURECE TAL VIERT

Scuola dell'infanzia di Rualis e Prepotto

Istituto Comprensivo di Cividale del Friuli

piccoli, medi e grandi

Miriam Pupini

► **COM'È NATA L'IDEA DI QUESTO PERCORSO**

L'idea di intraprendere un percorso di educazione alla prevenzione degli infortuni in situazione di gioco in spazi aperti, come il parco naturalistico "Bosco Romagno" (Comune di Cividale), il giardino della scuola o il parco cittadino, è nata dalla necessità di promuovere nei bambini comportamenti più consapevoli e attenti all'ambiente di gioco, a favore della tutela della propria e altrui salute. Poiché gli interventi 'spot' hanno scarsa efficacia, abbiamo individuato una nuova forma di collaborazione fra la scuola e la famiglia dando continuità, per un intero anno scolastico, all'azione educativa. Attraverso questo percorso il 'bambino-educato' prende confidenza con i temi della sicurezza in situazione di gioco nel parco naturalistico. Con il coinvolgimento di genitori, nonni e bambinaie, il 'bambino-educatore' rinforza il messaggio delle insegnanti affrontando anche in famiglia i temi della sicurezza.

Il percorso prevede l'esplorazione e la scoperta delle norme comportamentali necessarie per la salvaguardia della propria e altrui salute in situazioni di gioco all'aperto, a partire da una storia scritta e illustrata dall'insegnante-autrice. Il titolo della storia è *Tombulis* e parla del maggiolino Luigi che, per portare da mangiare alla nonna, attraversa un bosco e trova una serie di ostacoli da superare (vedi in **Allegati** il testo in tre versioni...).

Vengono compiuti approfondimenti sui seguenti temi:

- elementi che costituiscono il parco "Bosco Romagno" (alberi, fiori, animali);
- spazi attrezzati e loro funzione (arrampicata, altalena, bilico, scivolo, torretta, ponte di legno...);
- segnaletica e regole corrispondenti (tabella informativa sulle norme di comportamento);
- comportamenti adeguati da attuare:
 - se ci si perde;
 - se estranei ci infastidiscono;
 - se ci si ferisce;
- giochi tradizionali da poter effettuare all'interno del parco.

► **LINGUE UTILIZZATE**

- friulano

► **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE SVILUPPATE DAL PERCORSO**

- competenza multilinguistica
- competenza alfabetica funzionale
- competenza in matematica e in scienze, tecnologia e ingegneria
- competenza personale e sociale e capacità di imparare ad imparare
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

► **CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI DEL PERCORSO**

Alla fine del percorso, i bambini sapranno:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative

- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia ascoltata *Tombulis*
- raccontare i punti salienti della storia *Tombulis*
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare l'ascolto e la visione del racconto *Tombulis* in *powerpoint*
- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra i burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- attivare i canali senso-percettivi per esplorare ed acquisire informazioni
- conoscere caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione del bosco/parco
- individuare situazioni di causa ed effetto
- mettere in sequenza temporale una serie di immagini
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- discriminare animali del bosco/parco in base alle caratteristiche possedute
- eseguire conteggi, numerazioni, quantificazioni
- ideare modalità per la documentazione delle esperienze

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale
- eseguire varie andature
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- rispettare una sequenza motoria
- coordinare i movimenti del corpo durante l'utilizzo dello scivolo e dell'altalena
- sviluppare la motricità fine
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- adottare norme di prevenzione per la sicurezza personale ed altrui in situazione di gioco all'aperto
- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- collaborare ad un progetto comune
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI DEL PERCORSO DERIVANTI DAGLI OBIETTIVI FORMATIVI

ABILITÀ RICETTIVE

Alla fine del percorso, si vorrebbe che i bambini dimostrassero di:

- comprendere parole ed espressioni riferite alla storia *Tombulis*. Ambiti lessicali principali: esseri viventi (animali e piante) tipici del bosco e strutture di gioco presenti nel parco
- comprendere il testo di alcune canzoni
- comprendere il testo di una conta e di alcune filastrocche
- comprendere parole ed espressioni riferite ad alcune uscite in giardino e ad una visita esplorativa in esterno
- comprendere parole ed espressioni relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena o con lo scivolo
- comprendere parole ed espressioni riferite a situazioni di pericolo
- comprendere le regole che tutelano la propria ed altrui sicurezza in situazione di gioco ed esplorazione del bosco/parco
- comprendere parole ed espressioni relative a un'attività di ricostruzione di sequenze pittoriche, comprese semplici consegne
- comprendere parole ed espressioni relative a un'attività di completamento e coloritura di alcune schede, comprese semplici consegne
- comprendere parole ed espressioni relative a un laboratorio pittorico ed altre attività espressive, comprese semplici consegne
- comprendere parole ed espressioni relative a laboratori di costruzione di un burattino, un puzzle e un *memory*
- comprendere parole ed espressioni relative a un laboratorio per la simbolizzazione grafica delle regole di comportamento
- comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di giochi di movimento, giochi di associazione, giochi imitativi, giochi linguistici, giochi sonori, comprese semplici consegne
- comprendere la descrizione del libretto individuale *Tombulis* che i bambini ricevono a fine percorso
- discriminare i suoni prescelti per i focus fonologici: **gj, cj**, vocali lunghe **â ê î ô û, ç, bl** (vedi sezione sui *Focus fonologici*)

ABILITÀ PRODUTTIVE

Alla fine del percorso, si vorrebbe che i bambini sapessero:

- ripetere parole e brevi frasi riferite alle azioni condotte dal protagonista della storia *Tombulis*
- ripetere e produrre su stimolazione parole ed espressioni relative agli animali e ad altri elementi che caratterizzano il parco naturalistico/bosco, nonché le strutture di gioco del parco
- ripetere e produrre parole e brevi frasi riferite a esperienze esplorative e di gioco effettuate al parco e nel bosco e alle norme di prevenzione infortuni e sicurezza connesse
- ripetere parole ed espressioni che descrivono i comportamenti da assumere durante l'esplorazione del bosco/parco
- produrre semplici frasi relative alle norme da osservare in presenza di animali selvatici
- ripetere e produrre parole ed espressioni riferite ad alcune situazioni di pericolo e alle regole e ai comportamenti idonei per la prevenzione degli incidenti in situazione di gioco ed esplorazione del bosco/parco
- ripetere e produrre il testo di alcune canzoni, di una conta e di alcune filastrocche
- produrre il lessico dei colori
- contare da uno a dieci
- rispondere ad alcune domande-stimolo dell'insegnante sulle diverse esperienze (uscite, attività, laboratori, ecc.)
- descrivere alcune foto e illustrazioni
- descrivere alcune situazioni di gioco con lo scivolo e l'altalena da essi stessi compiute
- descrivere le regole che tutelano la propria ed altrui sicurezza in situazione di gioco ed esplorazione del bosco/parco

- descrivere e commentare il libretto individuale *Tombulis* che i bambini ricevono a fine percorso
- ripetere su sollecitazione i suoni prescelti per il focus fonologico: **gj, cj**, vocali lunghe **â ê î ô û, ç, bl**.

Alcuni esempi di parole ed espressioni utilizzate:

- **Sostantivi:** *alis, antenis, bocje, bolp, bosc, cartonut, çatis, cenglâr, clap, code, cole, colôr neri, blanc, zâl, crot, çus, farc, fuarpie, furmie, jerbe, lusigne, music, niçul, panze, pasteï, pîts, puint, ocjo, riuç, ruie, scusson, sfuei di cjarte, sghirat, sgliçul, tas, troi, Vigji, voi.*
- **Verbi:** *clamâ, cjaminâ, cori, niçulâ, sbrissâ, strenzi, svolâ, tombolâ, piturâ, taiâ, tacâ/incolâ, slargjâ.*
- **Espressioni:** *cjaminâ adasi sul troi, conte fin a dîs, fâ la file, met la cole dilunc la rie, met/slargje la cole su dute la cjarte, miôr scoltâ, niçule biel plancut, no lassâ mai il troi, no slontanâsi, ocjo che tu ti fasis mâl, ocjo dai sterps, spietâ la volte, stâ ae largje dal fossâl, stâ ae largje dal niçul in moto e de trombe dal sgliçul, stâ in grup, strenzi la cuarde, svolle ad alt, tache sot/parsore, taie la figure dilunc la rie, tignîsi strents cuant che si niçule e cuant che si va su pe scjalute, ten strent, tombole su la jerbe, tornâ a cjase prin dal scûr.*
- **Domande:** *Indulâ corial/cjaminial Vigji? Sul troi. Indulâ si niçulial Vigji? Sul frôs. Indulâ si pendolial Vigji? Sul pin / peç. Indulâ rodolial Vigji? Su la jerbe. Ce sono chestis? Ce isal chest ca? Ce fasisu cumò? O tachi, o met la cole...*

► SUONI OGGETTO DI SPECIFICI FOCUS FONOLOGICI

Il suono /tʃ/ corrispondente al grafema ç. Pur esistendo anche in italiano, si è scelto questo suono in vista di un futuro lavoro di associazione fonema/grafema diverso nelle due lingue.	Associato al gesto di toccare la punta del naso con l'indice.
Il suono relativo al digramma cj .	Associato al battito delle mani.
Il suono relativo al digramma gj .	Associato allo schiocco delle dita.
Suoni delle vocali lunghe con accento circonflesso â ê î ô û .	Associati al movimento di un braccio che imita le onde del mare.
Il suono del nesso consonantico bl .	Associato al gesto di portare l'indice sulle labbra, come per zittire.

► ATTIVITÀ CHE COMPONGONO IL PERCORSO E MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI

ATTIVITÀ	LINGUA
1 <i>Tombulis</i>	FRIULANO
2 <i>Intal bosc cun Vigji</i>	FRIULANO
3 <i>Lis marculis di Vigji</i>	FRIULANO
4 <i>Vigji scusson</i>	FRIULANO
5 <i>I zûcs di Vigji</i>	FRIULANO
6 <i>Ocjo!</i>	FRIULANO
7 <i>Mi presenti: o soi Vigji</i>	FRIULANO

ATTIVITÀ	LINGUA
8 <i>Vigji e il çus</i>	FRIULANO
9 <i>Cîr e cjate</i>	FRIULANO
10 <i>Par no fâsi mâl</i>	FRIULANO
11 <i>Vigji e il niçul</i>	FRIULANO
12 <i>Jo o impari cun Vigji</i>	FRIULANO
13 <i>Jo e Vigji</i>	FRIULANO

► MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI

- testo della storia *Tombulis* (qui allegata in tre versioni)
- immagini con la sequenza del racconto su foglio da disegno
- immagini con la sequenza del racconto su cartoncino plastificato formato A5
- carte da gioco
- testi dei canti
- animaletti in plastica della foresta e del parco
- raccolta di proposte operative di sintesi sull'esperienza, realizzate in fotocopia per ciascun bambino su fogli A4
- diapositive (*powerpoint*)
- fotografie di animali del bosco
- fotografie scattate ai bambini durante l'esplorazione e gioco al parco
- materiale di recupero: cartoncino, carta da pacco, spago, palline di legno, colla vinilica
- burattini (maggiolino e gufo)
- strumenti musicali (trombone e contrabbasso)
- computer
- videoproiettore
- macchina fotografica digitale

la storie TOMBULIS

Il racconto è stato scritto e illustrato dall'insegnante Miriam Pupini e viene riportato in tre versioni: integrale, ridotto e suddiviso in un numero minore di sequenze per farlo raccontare dai bambini. Si riportano di seguito le tre versioni che saranno utilizzate anche nel corso delle attività successive. La terza versione viene utilizzata nelle attività 3 e 6.

TESTO INTEGRALE



La mame e cîr Vigjut di dutis lis bandis, chel birbant al è simpri a zuiâ. Vuê al à di lâ a puartâ a la none il zei cu la mirinde par vie che e je malade.



Il scusson al rive cu la calme dut sporc di tiere: come simpri si è rodolât intal pantan zuiant di bale cuntun rodole cacàn. La mame viodintlu in chês cundizions i cride e lu mande a lavâsi.



«O sai, o sai che o vevi di stâ atent, ma lui mi à sburtât e jo o soi colât intune poce» al zonte insavonantsi lis mans.



La mame no lu scolte, aromai lu cognòs, e sa che al cjate simpri une scuse par vê rason.
«Moviti, che la none ti spiete» i dîs jemplant il zeut cun freulis, frambuis, ue grispine, fuiace e sirop di saût.





Vigji si resente vie il savon e al spessee a suiâsi par no fâ spietâ la none. Si cambie di vistît e po, cjàpât su il zeî, si invie pal troi. La mame lu compagne par un tocute fasinti mil raccomandazions, ma cognossint Vigji, al è dut flât butât vie dibant: la mame i fevele e lui al cjale ator pensant a ce zuiâ di li indenant. Vigji al salude la mame cuntun biel rideç prometinti di comportâsi ben e di no lassâ il troi.



Il bosc al è dut in flôr e colôrs e profums si slargjin par dut. Il biel scusson al ven indenant svoletant cu lis sôs alutis maron e la panze zalute e sglonfe pal trop mangjâ. Vigjut al viôt alc che al lûs intal mieç des cisis e nol po fâ di mancûl di lâ a dâ un cuc.



Intal bosc Romagn ducj a san che e je la poce dal mâr e dal sigûr nol è prudent svicinâsi masse, tant mancûl vuê che e je plene di aghe par vie de ploie di îr. Chê ligjere di Vigji no lu ferme nissun e, cun tant di zeî a bracecuel, i svolte fin parsore.



Tun lamp al pete un salt un crot e spalancant la sô bocjone al glot zeî e scusson!



Vigji si cjate di bot e sclop intal scûr e spaurît, no pôc, si remene e si rodo-le tant di sbisiâ il gargat al crot e fâlu starnudâ. Vigji, zeî, freulis, frambuis, ue grispine e fuiace e saût a svolin fûr di colp di chê bocjate.



Vigji tombolantsi su la jerbe frescje dal fossalut si poçole dut sot i vôi di un çus straneât che i dîs: «Biel scusson no tu âs judizi. Torne sul troi e ubidis la mame: lant pal bosc si à di sta atents, no si sa mai ce che al po nassî!»





«Uf! Ducj a dîmi alc, jo o volevi dome cucâ» al zonte Vigjut. Il scusson al jeve in pîts e svelt al cîr di tornâ a jemplâ il so zeut. Biel che al cîr fra i fros al incuinte lis furmiutis che cun estri a puartin su la schene i fruçons de sô fuiace.



«Indulà vaiso cussì di corse?» al vose e lôr, cence molâ la vore: «Intal furmiâr, ce maraveel!» Curiôs come che al è, e cun tante voie di zuiâ, lis stuzighe: «Fermaitsi un moment, zuin di gjate vuarbe o di scuindon...». Ma chês a tirin vie dret e Vigji cul so zei al cjape il svol ben decîs di cjatâ cualchidun altri par zuiâ insiemi.



Svolant plui o mancûl sul troi al cjate une biele ramace di peç e poiantsi par fâ une polse al scomence a pindulâsi. Pindule e pindule al cjape corse e niçulant cun buride a moments si scuintre cul çus biel che al cjape il svol. «Oçjo!» i vose «Nol è mût di niçulâ chel ca, tu puedis fâti mâl».



«Ma ce disistu, jo mi ten strent!» ma biel che al tabaie i sbrisse une çate e al plombe jù dabàs. «Uia, uia» al frigne il scusson «no podevistu tasê, ucielat des malis gnovis».



Il çus viodint il piçul mâl cjapât, lu jude a dreçâsi in pîts e i dîs: «Vigji tu fasaressis ben a lâ de none cence cirî gnot...». Vigjut si vergogne di vêle fate sporcje e tirât su il zei al salude il çus e si invie.



Nol veve fat trê pâs che al viôt une ruie picjade suntun fros di plantagn. Dut content i va incuintri e i dîs: «Mandi, puedio zuiâ cun te?» «Se tu vuelis» i dîs la ruie. Il scusson al poie il zei cun ce che al reste de mirinde pe none e di-smenteâts i bogns conseis de mame e dal çus al tache a niçulâsi.





«Dai, dai!» al vose ae ruie «Sburte plui fuart!»
 «Ocjo che si creve il fros!» i rispuint, ma lui nol sta a scoltâle e si impegne a lâ plui ad alt pussibil.
 Il çus poiât suntune agace ju cjale menant il cjâf e ur cride: «Ocjo! Vait planc, che si fasês mâl».
 Nancje finît di dî, il fros si creve e... badabunf jù par tiere. La ruie si rodole e Vigji si tombole intun nûl di polvar...



Vigji si fâs cûr fuart, si jeve sù e disint a riviodisi ae ruie al cjape il zei e vie... ma di bot si inacuarc che al à pierdût il troi e nol sa di ce bande lâ.
 Prove di ca e prove di là, il bosc i pareve dut compagn...
 Dut intor un cidinôr. A planc a planc al scomence a vignî scûr.
 Di daûr di un sterp di piccûi al salte fûr un madrac che strissant i si svicine e i dîs: «Tî sêstu pierdût? Vuelistu che ti judi a lâ a cjase?»
 Vigji lu scolte e ben vultintîr i va daûr. Ma chel crodêtmî al voleve fâsi un boccon dal biel scusson e fasinti crodi di dâi une man lu vûl cjapâ strent e chel biât di Vigjut par pôc no si fâs mangjâ.



«O mame!» Al vose e molât il zei al scjampe vie di corse. Ma propit nol sa di ce bande lâ ancje parcè che e je vignude gnot.
 Di lontan il çus al cjante «Uh, uh» e Vigjut al volarès clamâlu in so jutori.



In chel e rive Luzie, la lusigne, cul so ferâl impiât che i dîs: «Vigji ce fasistu ancjemò ca? La none ti spietave par mirinde e no par cene! Ven cun mê che ti compagni».



Vigjut, sollevât de premure di Luzie al imbrace il so zeut, scuasit vuet par vie des sôs tombulis, e al cjape il svol daûr de lusigne.



Rivâts de none e je subit gran fieste e, bussade la vecjute, Vigji e Luzie a preparin la taule.





Biel che si cuei la cene a zuin di fâ sù toretis cui curubui parcè che la voie di zuiâ di Vigji no finis mai!

TESTO RIDOTTO

Vigji al è un scusson cun tante voie di zuiâ.

Vuê al à di là a puartâ la mirinde ae none. La mame i fâs mil raccomandazions, e lui i promet di compuartâsi ben e di no lassâ il troi.

Il bosc al è dut in flôr e colôrs e profums si slargjin par dut. Il biel scusson, al ven indenant svoletant cu lis sôs alutis maron e la panze zalute e sglonfe pal trop mangjâ.

Vigjut al viôt alc che al lûs intal mieç dal bosc: al è il sfuei plen di aghe e dal sigûr nol è prudent svicinâsi masse. Vigji i svolle fin parsore.

Tun lamp al pete un salt un crot e spalancant la sô bocjone al glot zei e scusson!

Vigji si cjate di bot e sclop intal scûr de sô bocjone e i sbisie la lenghe par fâlu starnudâ. Vigji, zei, freulis, frambuis, ue grispine e fuiace e saût a svolin fûr a colp di chê bocjate.

Vigji si tombole su la jerbe e un çus i dîs: «Biel scusson no tu âs judizi. Torne sul troi e ubidîs la mame: lant pal bosc si à di stâ atents!»

«Uf! O volevi dome cucâ» al zonte Vigjut.

Il scusson al torne a jemplâ il so zeut e biel che al cîr fra i fros al incuintre lis furmiutis. Vigji al dîs: «Fermaitsi un moment, zuin di gjate vuarbe o di scuindon...» Ma chês a stan lavorant e no lu scoltin.

Vigji cul so zei al svolle vie. Dongje dal troi al cjate une biele ramace di peç e al scomence a pindulâsi.

Il çus i dîs: «Sta atent, no sta niçulâ cussì svelt, tu puedis fâti mâl».

«Ma ce disistu, jo mi ten dûr!» ma biel che al tabaie i sbrisse une çate e al plombe jù dabàs.

«Uia, uia» al frigne il scusson. Il çus i dîs: «Vigji tu fasaressis ben a là de none...»

Vigjut si vergogne e tirât su il zei al salude il çus e si invie.

Al viôt une ruie picjade suntun fros. Dut content i va incuintri e i dîs: «Mandi, puedio zuiâ cun te?»

«Se tu vuelis» i rispuint la ruie.

Il scusson al poie il zei e al tache a niçulâsi.

«Dai, dai!» al vose ae ruie «sburte plui fuart!»

«Oçjo che si creve il fros!» i rispuint, ma lui nol sta a scoltâle e si impegne a là plui ad alt pussibil.

Il çus ur cride: «Vait planc, che si fasês mâl».

Nancje finît di dî, il fros si creve e... badabunf jù par tiere. La ruie si rodole e Vigji si tombole intun nûl di polvar...

Vigji dut sporc al salude la ruie, al cjape il zei e vie... ma si inacuarç che al à pierdût il troi e nol sa di ce bande là.

Prove di ca e prove di là, il bosc i pareve dut compagn...

A planc a planc al scomence a vignî scûr.

Al salte fûr un madrac che strissant i si svicine e i domande: «Tî sêstu pierdût? Vuelistu che ti judi a là a cjase?»

Vigji lu scolte e ben volintîr i va daûr. Ma chel al voleve fâsi un bocon dal biel scusson.

Vigjut par pôc no si fâs mangjâ.

«O mame!» al vose e molât il zei al scjampe vie di corse. Di lontan il çus al cjante «Uh, uh» e Vigjut al volarès clamâlu in so jutori.

In chel e rive Luzie, la lusigne, cul so ferâl impiât che i dîs: «Vigji ven cun mê che ti compagni de none».

Vigjut al imbrace il so zeut e al va daûr de lusigne.

Biel che la none e prepare di cene i doi amîs a zuin di fâ sù toretis cui curubui parcè che la voie di zuiâ di Vigji no finis mai!

**VERSIONE UTILIZZATA PER FAR RACCONTARE LA STORIA AI BAMBINI
(è suddivisa in 12 sequenze anziché 25)**

1. Vigji scusson al à di là a puartâ la mirinde ae none.
Svole, svolle, svolle... al svolle fin parsore de poce plene di aghe.
Il çus i bruntule: «Ocjo che tu ti fasis mâl!»
2. E... am!!! Un crot lu mangje intun lamp.
3. E lui ghiti ghiti intal gargarat e... cissà! Il crot al starnude. Vigji, zei, freulis, frambuis, ue grispine e fuiace e saût si tombolin su la jerbe.
Il çus i dîs: «Biel scusson no tu âs cerviel. Torne sul troi e sta atent!»
4. Svole, svolle, svolle... al incuintre lis furmiutis.
Vigji al dîs: «Fermaitsi un moment, zuin di gjate vuarbe o di scuindon...»
«No, no o vin di lavorâ» i rispuindin.
5. Svole, svolle, svolle... al cjate une biele ramace e al scomence a pindulâsi.
Il çus i bruntule: «Ocjo che tu ti fasis mâl!»
6. E badabunf al cole inte jerbe!
«Uia, uia» al frigne il scusson.
Il çus i dîs: «Biel scusson no tu âs cerviel. Torne sul troi e sta atent!»
7. Svole, svolle, svolle... al cjate une ruie picjade suntun fros.
I dîs: «Mandi, puedio zuiâ cun te?»
«Se tu vuelis» i rispuint la ruie.
A tachin a niçulâsi.
Il çus ur bruntule: «Ocjo che si fasês mâl!»
8. E crac! Si romp il fros e badabunf a colin inte jerbe!
«Uia, uia» al frigne il scusson.
Il çus i dîs: «Biel scusson no tu âs cerviel. Torne sul troi e sta atent!»
9. Svole, svolle, svolle... al scomence a vignî scûr.
10. Al salte fûr un madrac che i dîs: «Tî puartio a cjase?»
Vigjut al dîs di sì, ma chel al vûl mangjâlu.
«O mame!» Al vose e vie di corse.
Il çus i dîs: «Biel scusson no tu âs cerviel. Torne sul troi e sta atent!»
11. In chel e rive Luzie, la lusigne, che i dîs: «Vigji ven cun mê che ti compagni de none».
Svole, svolle, svolle... a rivin de none.
12. Biel che si cuei la cene a zuin di fâ sù toretis cui curubui, parcè che la voie di zuiâ di Vigji no finis mai!

attività 1

TOMBULIS

Età dei bambini: 3,4, 5 anni

Grande gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare l'ascolto e la visione del racconto *Tombulis* in *powerpoint*

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- conoscere le caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale
- eseguire varie andature
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)

► **OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ**

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto piacevole e stimolante con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini vengono esposti: - alle parole e alle espressioni relative alla storia <i>Tombulis</i>; - al suono oggetto di focus fonologico: gj.
Fase: VERIFICA DELLA COMPRENSIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere parole ed espressioni riferite alla storia (ambienti lessicali principali: esseri viventi, animali e piante tipici del bosco e strutture di gioco presenti nel parco); - comprendere parole ed espressioni riferite all'uscita in giardino, al funzionamento e allo svolgimento di giochi di movimento e di un gioco sonoro, comprese semplici consegne; - discriminare il suono scelto per il focus fonologico: gj.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere parole e brevi frasi riferite alle azioni condotte dal protagonista della storia; - produrre su stimolazione parole relative agli elementi che caratterizzano il parco naturalistico/bosco e le strutture di gioco del parco; - ripetere su sollecitazione il suono scelto per il focus fonologico: gj.

► **FOCUS FONOLOGICO**

Il suono relativo al digramma gj .	Associato allo schiocco delle dita.
---	-------------------------------------

► **QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?**

- Le parole e le espressioni ricorrenti legate all'attività.
Sostantivi: *bosc, çus, jerbe, niçul, puinç, riuç, scusson, troi, Vigji, dongje, gjate, clap.*
Verbi: *niçulâ, sbrissâ, strenzi, svolâ, tombolâ.*
Espressione: *Oçjo che tu ti fasis mâl.*
- Parole per il focus fonologico: *Vigji, slargjâ, dongje, gjate, mangjâ.*

► **DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)**

.....

.....

.....

attività 1

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- mimico-gestuale

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante racconterà la storia con una narrazione rallentata utilizzando un <i>powerpoint</i> . Parlerà lentamente, modulando la voce, accentuando le parole chiave e illustrando chiaramente attraverso la gestualità e la mimica (linguaggio extralinguistico) il significato delle sue parole.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	L'insegnante accentuerà le parole contenenti il suono oggetto del focus gj , associandolo allo schiocco delle dita.
Per la gestione dell'attenzione	L'insegnante modulerà l'intonazione e il ritmo della voce.
Per la motivazione	L'insegnante adotterà la narrazione dialogica, dando spazio agli interventi dei bambini facendoli sentire parte dell'azione descritta.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante chiederà ai bambini di mimare alcune delle azioni chiave verificando l'interiorizzazione di lessico ed espressioni di base.
Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante inviterà i bambini a ripetere, per imitazione, parole chiave e l'espressione <i>Ocjo che tu ti fasis mál</i> accompagnandole con gesti imitativi e lo schiocco delle dita ogni qualvolta viene prodotto il suono gj .
Per sostenere e sviluppare la produzione	In caso di produzioni spontanee o risposte in italiano, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l' <i>output</i> del bambino restituendo la parola o la frase in friulano. In caso di produzioni di singole parole in friulano da parte dei bambini, l'insegnante estenderà l' <i>output</i> inserendo la parola in una frase completa (<i>scaffolding</i>).

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

Aula video attrezzata in modo tale da permettere sia una buona visione delle diapositive che l'esecuzione degli imitativi. Le panchine pertanto sono posizionate su file ben distanziate fra loro, nel rispetto delle norme di sicurezza. La possibilità di utilizzare il giardino per il gioco conclusivo alleggerisce la tensione e soddisfa il bisogno di movimento dei bambini, mantenendo viva e vivace la partecipazione.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- schermo
- computer
- videoproiettore
- storia illustrata su CD
- materiale psicomotorio o altro equiparato (corde, cerchi, mattoni, birilli, semisfere...)

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'attività prevede la presenza di due insegnanti: una gestisce l'uso del computer facendo scorrere le varie diapositive, l'altra racconta la storia dal titolo <i>Tombulis</i> (vedi testo in Allegati Scheda riepilogativa), soffermandosi sulle azioni condotte dal protagonista. L'insegnante-narratrice, dunque, indica i vari elementi proiettati sullo schermo dando voce a un maggiolino che narra la sua avventura. Si sofferma sulle immagini che evidenziano parole e situazioni chiave legate all'ambiente naturale, il bosco, e ai comportamenti da assumere in situazione di gioco con l'altalena. La forma narrativa è semplice, lascia spazio agli interventi spontanei dei bambini che, in considerazione delle competenze linguistiche possedute, possono avvenire sia in lingua friulana che in lingua italiana.	I bambini, seduti sulle panchine, osservano e ascoltano. Se lo desiderano, fanno dei brevi interventi. 
Prima di congedarsi dai bambini, l'insegnante propone nuovamente la proiezione delle diapositive soffermando l'attenzione del gruppo su alcuni passaggi chiave, in modo da facilitare e favorire l'interiorizzazione della successione del racconto stesso.	I bambini osservano e ascoltano, liberi di indicare e nominare spontaneamente gli elementi riconosciuti.
In un incontro successivo, l'insegnante propone il racconto in forma sintetica servendosi delle immagini. Ne approfitta per inserire il focus fonologico, spiegando ai bambini che farà un piccolo gioco con i suoni del friulano. Indica e nomina i vari elementi che contraddistinguono ciascuna scenetta illustrata, dando particolare enfasi alle parole contenenti il suono associato a gj presente in <i>Vigji, gjate</i>, ecc. Poi fa ascoltare per tre volte di seguito il suono in isolamento (<i>gj, gj, gj</i>) associandolo altrettante volte al movimento previsto: lo schiocco delle dita. Poi, sempre proponendo il movimento, ripete la parola (<i>Vigji, gjate</i>, ecc.) schioccando le dita in corrispondenza del suono. Quindi riprende il racconto. Da questo momento in poi questo piccolo gioco potrà essere richiamato dall'insegnante tutte le volte che vorrà sottolineare questo suono con i bambini quando lo incontreranno in altre parole e contesti.	I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, imitano il gesto di schiacciare le dita in corrispondenza del suono gj.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a uscire in giardino per giocare al maggiolino che si avventura nel bosco. Dà il via al gioco di movimento guidando i bambini ad imitare il maggiolino mentre cammina lungo il sentiero, mentre rotola, corre, fa capriole, dondola, vola, cade nello stagno.	I bambini ascoltano e, se lo desiderano, riproducono le azioni richieste dall'insegnante. 
L'insegnante richiama all'attenzione dei bambini la prima parte del racconto, quando la mamma cerca il maggiolino, proponendo loro la realizzazione di un gioco di movimento, di seguito denominato <i>Vigji, la mame ti clame</i>. Spiega quindi la modalità del gioco: i bambini si dispongono in fila a un capo del percorso (sono i maggiolini); dall'altro l'insegnante (che rappresenta la mamma) li chiama a uno a uno ricorrendo alla frase <i>Vigji, la mame ti clame</i> e invitandoli a raggiungerla percorrendo il sentiero costellato di ostacoli. Chiede la collaborazione del gruppo per realizzare il percorso, che ipoteticamente il maggiolino ha attraversato per raggiungere la mamma, facendo uso del materiale psicomotorio (corde, cerchi, mattoni, birilli, semisfere...).	I bambini ascoltano le spiegazioni, collaborano nella realizzazione del percorso, giocano insieme rispettando il turno per percorrere il sentiero seguendo le indicazioni dell'insegnante. 





L'insegnante propone il focus fonologico in fase di verifica attraverso un gioco con cui i bambini si possono esercitare nella discriminazione del suono associato al digramma **gj**.

Vengono utilizzate parole presenti nel racconto, come *Vigji, slargjâ, dongje, gjate, mangjâ*.

L'insegnante fa sedere i bambini sulle seggioline e propone l'ascolto di una serie di parole. Solo alcune contengono il suono oggetto di focus. I bambini vengono invitati a schiacciare le dita solo quando sentono una parola che contiene il suono **gj**. Quando invece sentono una parola che non contiene quel suono dovranno alzarsi in piedi.

È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.

I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, eseguono i movimenti proposti dall'insegnante.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
In una fase successiva, durante l'esecuzione degli imitativi, i bambini vengono sollecitati ad accompagnarli con le parole che li descrivono (ad es. ripetendo di seguito mentre si cammina: <i>cjamine, cjamine, cjamine - cor, cor, cor - rodole, rodole, rodole...</i>), come avvenuto durante il racconto, intercalando l'esecuzione delle azioni con l'imitazione dei vari animali presenti nel racconto, anche questi accompagnati dalla pronuncia di ciascun nome.	I bambini liberamente accompagnano i movimenti ripetendo le parole che li descrivono.
Invita i bambini a giocare a: <i>Vigji, la mame ti clame</i> . I bambini si dispongono in fila a un capo del percorso (sono i maggiolini), mentre dall'altro l'insegnante (che rappresenta la mamma) chiama il primo bambino della fila ricorrendo alla frase <i>Vigji, la mame ti clame</i> e invitandolo a raggiungerla percorrendo il sentiero costellato di ostacoli. Raggiunta l'insegnante, prenderà il suo posto fingendosi la mamma e chiamando il compagno che sta all'altro capo del percorso. Il gioco prosegue fintanto che tutti abbiano percorso il sentiero ad ostacoli.	I bambini conducono il gioco <i>Vigji la mame ti clame</i> , ricorrendo alla frase data.



attività 1



L'insegnante propone il focus fonologico in fase di produzione modificando leggermente il gioco precedente. Ora i bambini possono esercitarsi oltre che nella discriminazione del suono associato al digramma **gj** anche nella sua produzione.

Oltre alle parole già utilizzate (*Vigji, slargjâ, dongje, gjate, mangjâ*) l'insegnante ne introduce alcune di nuove.

Fa sedere i bambini sulle seggioline e propone l'ascolto di queste parole inframmezzando altre parole che non contengono il suono oggetto di focus. Questa volta i bambini vengono invitati a schiacciare le dita e a ripetere le parole che contengono il suono **gj** ad alta voce, restando seduti. Quando invece sentono una parola senza quel suono, dovranno alzarsi in piedi.

È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore sintonizzazione sui suoni.

I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, oltre ad eseguire i movimenti ripetono ad alta voce le parole contenenti il suono oggetto di focus.

INTAL BOSCH CUN VIGJI

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Piccolo, medio e grande gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- attivare i canali senso percettivi per esplorare ed acquisire informazioni
- conoscere caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione del bosco/parco
- individuare situazioni di causa ed effetto
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- ideare modalità per la documentazione delle esperienze

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale
- coordinare i movimenti del corpo durante l'utilizzo dello scivolo e dell'altalena
- sviluppare la motricità fine
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

attività 2

IL SÉ E L'ALTRO

- adottare norme di prevenzione per la sicurezza personale ed altrui in situazione di gioco all'aperto
- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti: - alle espressioni e frasi relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena o con lo scivolo; - al suono scelto per il focus fonologico: cj.
Fase: VERIFICA DELLA COMPRENSIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere parole ed espressioni relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena o con lo scivolo; - comprendere parole ed espressioni riferite alla visita esplorativa in esterno, al funzionamento e allo svolgimento di un'attività espressiva e di un gioco sonoro, comprese semplici consegne; - discriminare il suono scelto per il focus fonologico: cj.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere parole e brevi frasi riferite a esperienze esplorative e di gioco effettuate al parco e nel bosco e alle norme di prevenzione infortuni e sicurezza connesse; - ripetere su sollecitazione il suono scelto per il focus fonologico: cj.

► FOCUS FONOLOGICO

Il suono relativo al digramma cj .	Associato al battito delle mani.
---	----------------------------------

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Le parole e le espressioni ricorrenti legate a questa attività.
Sostantivi: *aghe, bosc, cjastinâr, çus, fossâl, jerbe, niçul, olnâr, peç, puint, rôl, riuç, scusson, sgliçul, troi, Vigji.*
Verbi: *cjaminâ, cucâ, niçulâ, nulî, sbrissâ, scoltâ, strenzi, svolâ, toçjâ, tombolâ.*

Espressioni:

- *Oçjo che tu ti fasis mâl.*
 - *Cjamine adasi dilunc il troi.*
 - *No lassâ mai il troi.*
 - *Stâ ae largje dal fossâl.*
 - *Oçjo dai sterps.*
 - *Tegniti strent cuant che tu ti niçulis.*
 - *Stâ in grup.*
 - *No slontanâti.*
 - *Ce fasial Vigji?*
- Parole per il focus sul suono prescelto: *cjastinâr, oçjo, tocjâ*, ecc.

► **DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)**

.....

.....

.....

► **CANALI SENSORIALI COINVOLTI**

- visivo
- uditivo
- tattile
- olfattivo

► **QUALI STRATEGIE UTILizzerò?**

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante utilizzerà le immagini del racconto per evidenziare le norme di comportamento da adottare durante l'uscita al bosco/parco. Nella descrizione di ciascuna regola modulerà la voce accentuando le parole chiave e farà ricorso alla gestualità ed alla mimica facciale (linguaggio extralinguistico).
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Si evidenzieranno, attraverso l'intonazione, alcune parole contenenti il suono oggetto di focus fonologico (possibilmente in posizione iniziale), associando il movimento o il gioco descritto nell'apposita sezione.
Per la gestione dell'attenzione	Verrà favorita l'attività in medio e piccolo gruppo per dar modo a tutti i bambini di partecipare attivamente contenendo i tempi di attesa. L'insegnante farà ricorso alla modulazione del tono e del ritmo della propria voce e all'espressione mimica gestuale.
Per la motivazione	I contenuti del racconto e la modalità di svolgimento dell'avventura narrata terranno alta la <i>suspense</i> , mantenendo attiva la curiosità dei bambini. L'insegnante creerà aspettative nei bambini suscitando il desiderio di concretizzare l'uscita all'aperto per sperimentare in prima persona le emozioni vissute dal protagonista del racconto.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.





Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante inviterà i bambini a ripetere dopo di lei alcune parole/frasi e il suono oggetto di focus fonologico. Solleciterà le prime forme di produzione con parole e frasi sospese e ponendo domande pertinenti.
Per sostenere e sviluppare la produzione	In caso di produzioni spontanee o risposte in lingua italiana, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l' <i>output</i> del bambino restituendo la parola o la frase in friulano. In caso di produzioni di singole parole in friulano da parte dei bambini, l'insegnante estenderà l' <i>output</i> inserendo la parola in una frase completa (<i>scaffolding</i>).

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

Vengono favoriti gli interventi in medio e piccolo gruppo sia in aula che all'aperto, le attività in aula in situazione di *circle time*, l'apprendimento cooperativo nelle situazioni di confronto fra bambini sia in aula che all'aperto, l'esplorazione senso-percettiva dell'ambiente naturale quale il bosco o il parco, la produzione dei format linguistici supportati da giochi imitativi eseguiti sia in aula che all'aperto.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- storia illustrata su fogli da disegno (vedi **Allegati**)
- fotografie

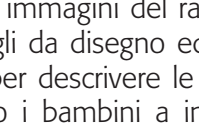
► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

L'attività prevede la presenza di quattro insegnanti. Il gruppo sezione sa camminare in coppia seguendo una fila e ha avuto modo di esplorare in precedenza il luogo stagionalmente sia con le famiglie che con la scuola. Le insegnanti si coadiuvano nella sorveglianza ed accompagnamento dei bambini delle due sezioni durante la visita esplorativa, due di loro fungono da guide animatrici. In alcuni momenti si formano dei sottogruppi per ottimizzare la conduzione dell'osservazione di alcuni elementi naturali di particolare interesse (indistintamente dalle quattro insegnanti). I bambini alternano la passeggiata in fila per due a momenti di esplorazione libera, animata dalle insegnanti guida. Vengono offerte occasioni in cui i bambini sono invitati ad utilizzare i canali sensoriali per sperimentare consapevolmente l'esplorazione del luogo.

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante propone nuovamente il racconto del maggiolino nella sua forma breve, utilizzando le immagini e avvisando i bambini che faranno un gioco con un nuovo suono del friulano. Introduce quindi il focus fonologico che questa volta riguarda il suono associato al digramma cj. Indica e nomina i vari elementi che contraddistinguono ciascuna scenetta illustrata, dando particolare enfasi alle parole contenenti questo suono, presente ad esempio nelle parole <i>ocjo</i>, <i>cjate</i>, <i>picjade</i>, <i>cjase</i>. Dopo ciascuna di queste parole, fa ascoltare per tre volte di seguito il suono in isolamento (<i>cj</i>, <i>cj</i>, <i>cj</i>), associandolo altrettante volte al movimento previsto: il battito delle mani. Poi, sempre proponendo il movimento, ripete la parola di turno, battendo le mani in corrispondenza del suono. Quindi riprende il racconto. Da questo momento in poi questo piccolo gioco potrà essere richiamato dall'insegnante tutte le volte che vorrà sottolineare questo particolare suono ai bambini, quando lo incontreranno in altre parole e contesti.	I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, imitano il gesto di battere le mani in corrispondenza del suono cj.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
L'attività esplorativa e di gioco è preceduta dal recupero delle norme di sicurezza evidenziate nel racconto <i>Tombulis</i>, attività che viene svolta nelle singole aule. L'insegnante utilizza le immagini del racconto <i>Tombulis</i>, riprodotte su fogli da disegno ed esposte su una parete dell'aula, per descrivere le regole comportamentali, invitando i bambini a indicarle sulle immagini esposte. Vengono messe in evidenza le seguenti regole: - <i>Cjamine adasi dilunc il troi.</i> - <i>No lassâ mai il troi.</i> - <i>Sta ae largje dal fossâl.</i> - <i>Ocjo dai steps.</i> - <i>Tegniti strent cuant che tu ti niçulis.</i> - <i>Sta in grup.</i> - <i>No slontanâti.</i> L'insegnante, indicando le regole comportamentali più pertinenti illustrate nei disegni del racconto, sollecita i bambini a individuare quali sono i comportamenti corretti e quali quelli da evitare. Se i bambini intervengono in lingua italiana, l'insegnante rimanda in lingua friulana le loro osservazioni.	I bambini ascoltano, osservano, indicano le immagini riferite alle regole comportamentali menzionate e le commentano in lingua italiana. 



Le insegnanti-guida conducono i bambini lungo il sentiero nel bosco che porta all'area attrezzata di gioco.

Durante l'esplorazione ambientale i bambini sono invitati a utilizzare i propri canali sensoriali per scoprire e riconoscere elementi presenti nel bosco. Lungo il tragitto il gruppo si sofferma ad osservare i luoghi fonte di possibile pericolo per la propria ed altrui sicurezza. Sollecitati dall'insegnante-guida, confrontano quanto visto, esplorato, scoperto e rilevato con i contenuti del racconto, formulano ipotesi e traggono conclusioni.

Quanto descritto in lingua italiana dai bambini viene rimandato in lingua friulana dall'insegnante-guida.

Raggiunta l'area di gioco attrezzata, l'insegnante chiede ai bambini di indicare e raggiungere le strutture da lei nominate e di adottare le regole per la propria ed altrui incolumità.

Lungo il percorso i bambini osservano, confrontano quanto visto, esplorato, scoperto e rilevato con i contenuti del racconto e riflettono con l'aiuto dell'insegnante sulle norme comportamentali da seguire. Raggiunto il parco giochi i bambini esplorano ed utilizzano liberamente le strutture.





L'insegnante propone il focus fonologico in fase di verifica attraverso il gioco con cui i bambini si possono esercitare nella discriminazione del suono associato al digramma **cj**.

Vengono utilizzate parole presenti nel racconto come *cjate, ocjo, cjase, picjade*. L'insegnante fa sedere i bambini sulle seggioline e propone l'ascolto di una serie di parole. Solo alcune contengono il suono oggetto di focus. I bambini vengono invitati a battere le mani solo quando sentono una parola che contiene il suono **cj**. Quando invece sentono una parola che non contiene quel suono dovranno alzarsi in piedi e fare un saltello a piedi uniti.

È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.

I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, eseguono i movimenti proposti dall'insegnante.



FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
Prima di rientrare a scuola, individuato uno spazio libero da alberi e strutture di gioco, le insegnanti invitano i bambini a formare due girotondi concentrici e li sollecitano ad eseguire imitativi e a produrre parole e frasi che li descrivono.	I bambini osservano, ascoltano e riproducono imitativi che descrivono sia le azioni condotte dal maggiolino <i>Vigji</i> che quelle condotte da loro stessi accompagnandole da parole, verbi e format linguistici già utilizzati in precedenza e con la stessa modalità (per imitazione).
L'insegnante propone il focus fonologico in fase di produzione, modificando leggermente il gioco ormai consueto. Ora i bambini possono esercitarsi, oltre che nella discriminazione del suono associato al digramma cj , anche nella sua produzione. Oltre alle parole già utilizzate, l'insegnante ne introduce di nuove. Fa sedere i bambini sulle seggioline e propone l'ascolto di queste parole, inframmezzandole ad altre che non contengono il suono oggetto di focus. Questa volta, i bambini vengono invitati a battere le mani, ma anche a ripetere le parole che contengono il suono cj ad alta voce. Quando invece sentono una parola senza quel suono, dovranno alzarsi in piedi e fare un saltino a piedi uniti. È possibile proporre questo gioco invitando i bambini di chiudere gli occhi. Questo permette una maggiore attenzione sui suoni.	I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, eseguono i movimenti ripetendo ad alta voce le parole contenenti il suono oggetto di focus.
L'insegnante propone ai bambini le fotografie scattate durante l'esplorazione. Li guida e assiste nel riconoscimento e nella descrizione delle norme comportamentali adottate a favore della propria ed altrui incolumità.	I bambini espongono le regole comportamentali descrivendo le fotografie, se necessario con l'aiuto dell'insegnante.





I bambini vengono invitati a formalizzare graficamente l'esperienza vissuta. I prodotti realizzati vengono esposti sulla parete nell'angolo dedicato alla documentazione dell'intero percorso e vengono commentati con l'aiuto dell'insegnante. Su ciascun disegno l'insegnante trascrive (in italiano e friulano) le osservazioni fatte dai bambini.

I bambini disegnano l'esperienza vissuta e la descrivono con l'aiuto dell'insegnante.



LIS MARCULIS DI VIGJI

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Grande e piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata
- raccontare i punti salienti della storia *Tombulis*
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- mettere in sequenza temporale una serie di immagini
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- ideare modalità per la documentazione delle esperienze

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- sviluppare la motricità fine

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco e nel parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► **OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ**

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini vengono esposti: - alle espressioni e frasi relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena o con lo scivolo; - agli elementi che caratterizzano l'ambiente del bosco-parco e dell'area attrezzata con i giochi; - ai suoni prescelti per il focus fonologico: â ê î ô û.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere le espressioni ricorrenti nel racconto <i>Tombulis</i>; - comprendere frasi riferite alle situazioni di pericolo ed ai comportamenti corretti; - comprendere parole riferite agli elementi presenti nel bosco; - comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di un'attività di ricostruzione di sequenze pittoriche, di un gioco linguistico, di un gioco sui suoni fonetici, di un gioco di movimento e di un laboratorio pittorico, comprese semplici consegne; - discriminare i suoni scelti per il focus fonologico: â ê î ô û.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere parole ed espressioni che descrivono i comportamenti da assumere durante l'esplorazione del bosco e del parco; - ripetere il nome degli animali presenti nel racconto; - ripetere su sollecitazione i suoni scelti per il focus fonologico: â ê î ô û.

► **FOCUS FONOLOGICO**

Suoni delle vocali lunghe con accento circonflesso â ê î ô û .	Associati al movimento di un braccio che imita le onde del mare.
Ripresa dei suoni associati a gj e cj già introdotti nelle <i>Attività 1</i> e <i>2</i> .	Rispettivamente associati allo schiocco delle dita e al battito delle mani.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Le parole e le espressioni ricorrenti riferite a questa specifica attività.
Espressioni:
 - *Strenzi la cuarde.*
 - *Niçule biel plancut.*
 - *Svole ad alt.*
 - *Tombole su la jerbe.*
 - *Miôr scoltâ.*
 - *No slontanâsi.*
 - *Tornâ a cjase prin dal scûr.*
 - *Cjaminâ sul troi.*
 - *Oçjo che tu ti fasis mâl.*
 - *A Vigji i plâs...*
- Per il focus sul suono prescelto: *çate, çus, fossâl, miôr, niçul, ocjo, peç, riuç, sgliçul, Vigji, bruntulâ, niçulâ, sbrissâ, svolâ, tombolâ.*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- tattile

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante utilizzerà la versione ridotta del racconto, parlerà in modo leggermente rallentato pronunciando le parole chiaramente e associando al linguaggio verbale anche quello extralinguistico (gestualità, mimica, uso di immagini, realia, ecc.) e paralinguistico (intonazione, ritmo della voce, enfaticizzazione delle parole chiave, ecc.).
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Si evidenzieranno, attraverso l'intonazione, alcune parole contenenti i suoni oggetto di focus fonologico, associando il movimento descritto nell'apposita sezione.
Per la gestione dell'attenzione	L'insegnante farà ricorso ad un burattino (maggiolino) e modulerà tono e ritmo della voce.
Per la motivazione	L'animazione del burattino durante le attività contribuirà a incuriosire e motivare i bambini nell'esecuzione delle consegne date dall'insegnante. Così come la possibilità di sentirsi protagonisti della costruzione per immagini del racconto stesso.





Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	I bambini saranno sollecitati a produrre per imitazione parole ed espressioni, a completare le frasi sospese e a ripetere i suoni oggetto di focus fonologico accompagnandoli con i movimenti.
Per sostenere e sviluppare la produzione	In caso di produzioni spontanee o risposte in italiano, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l' <i>output</i> del bambino restituendo la parola o la frase in friulano. In caso di produzione in friulano di singole parole da parte dei bambini, l'insegnante estenderà l' <i>output</i> inserendo la parola in una frase completa (<i>scaffolding</i>).

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

Le attività di gioco vengono realizzate in aula o in giardino con i bambini disposti in cerchio e seduti per terra e sono pertanto indirizzate al piccolo gruppo in situazione di *circle time*.

La produzione dei format linguistici è supportata dalle immagini.

Il lavoro grafico pittorico avviene nello spazio dedicato alle attività artistiche o in aula.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- storia illustrata su cartoncino formato A5 (vedi **Allegati Scheda riepilogativa**)
- burattini
- foglio di carta da pacco
- colori a tempera
- pennelli
- forbici e colla



► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
I bambini, raccolti in piccolo gruppo, si siedono per terra di fronte all'insegnante che dà voce al burattino del maggiolino <i>Vigji</i>, il quale, con effetto sorpresa, chiede aiuto al gruppo per ricostruire la sua avventura riordinando le carte da gioco contenute in una scatola. L'insegnante usa un linguaggio semplice e parla lentamente mentre distribuisce a ciascuno un'immagine, invitando un bambino per volta a osservare quanto rappresentato. Sarà lei per prima a darne la descrizione e ad evidenziare i format come: - <i>Strenzi la cuarde.</i> - <i>Niçule biel plancut.</i> - <i>Svole ad alt.</i> - <i>Tombole su la jerbe.</i> - <i>Miôr scoltâ.</i> - <i>No slontanâsi.</i> - <i>Tornâ a cjase prin dal scûr.</i> - <i>Cjaminâ sul troi.</i> - <i>Ocjo che tu ti fasis mâl.</i> Mette in evidenza il modo di dondolarsi del maggiolino protagonista in contrapposizione alle regole da rispettare nel gioco con l'altalena: <i>strenzi la cuarde</i> e <i>niçulâ biel plancut.</i>	I bambini ascoltano e osservano. Se lo desiderano intervengono per riflettere, con l'aiuto dell'insegnante, sui vantaggi di un uso corretto dell'altalena. 





Durante l'esposizione verbale, l'insegnante propone il focus fonologico. Dapprima richiama l'attenzione dei bambini sui due suoni già introdotti nelle due attività precedenti (**gj** e **cj**). Quando incontra due parole che contengono questi suoni, sarà sufficiente per l'insegnante enfatizzarli leggermente e richiamare i due movimenti associati per ricordarli ai bambini.

Poi introduce una serie di nuovi suoni associati a un unico movimento: le vocali lunghe con accento circonflesso **â, ê, î, ô, û**. Nel pronunciarle, l'insegnante farà un movimento del braccio che simula le onde del mare.

L'insegnante seleziona alcune parole del racconto (ad esempio *zuiâ, lâ a puartâ, vignî scûr, si fasês mâl...*). Dapprima le fa sentire ai bambini enfaticizzando leggermente il suono in questione, poi ripete il suono in isolamento per tre volte (ad esempio /a:/, /a:/, /a:/) riproducendo contemporaneamente il movimento associato. Ripete ancora la parola completa facendo il movimento delle onde in corrispondenza del suono. Quindi riprende il racconto.

Da questo momento in poi questo piccolo gioco potrà essere richiamato dall'insegnante tutte le volte che vorrà sottolineare ai bambini questi cinque suoni vocalici quando li incontreranno in altre parole e contesti.

I bambini ascoltano, osservano e, se lo desiderano, imitano i movimenti dell'insegnante.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante coadiuva la costruzione della sequenza della storia da parte dei bambini. Su richiesta un bambino per volta indica i vari elementi e le situazioni da lei nominati, dando vita al racconto già conosciuto. Le carte-gioco infine vengono riposte nella scatola a disposizione dei bambini ad uso libero.	I bambini osservano, ascoltano e, uno alla volta, indicano i vari elementi e le situazioni nominati dall'insegnante.
In un incontro successivo l'insegnante utilizza i format sopra indicati per descrivere le regole comportamentali evidenziate nel racconto <i>Tombulis</i> , invitando i bambini a indicarli sulle immagini disposte sul pavimento in sequenza temporale. Frase utilizzate: - <i>Strenzi la cuarde.</i> - <i>Niçulâsi biel plancut.</i> - <i>Miôr scoltâ.</i> - <i>No slontanâsi.</i> - <i>Tornâ a cjase prin dal scûr.</i> - <i>Cjaminâ sul troi.</i>	I bambini osservano, ascoltano e associano alle immagini più adatte le regole comportamentali che il maggiolino avrebbe dovuto seguire.



attività 3



L'insegnante propone il focus fonologico in fase di verifica attraverso il gioco con cui i bambini possono esercitarsi nella discriminazione dei suoni delle **vo-
cali lunghe** con accento circonflesso.

Vengono utilizzate una serie di parole (possibilmente monosillabiche) contenenti le cinque vocali, mescolate ad altre parole (possibilmente monosillabiche) contenenti le stesse vocali in versione breve e non lunga (senza accento circonflesso). Ad esempio: *scûr - tun, dîs - vin, vê - ue, lâ - ma, flôr - fros*. Come di consueto, l'insegnante fa sedere i bambini sulle seggioline e propone l'ascolto delle parole selezionate. I bambini vengono invitati a compiere il movimento delle onde con il braccio solo quando sentono una parola che contiene un suono vocalico lungo. Quando invece sentono una parola con vocale breve dovranno alzarsi in piedi e piegare una gamba.

È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.

I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, eseguono i movimenti proposti dall'insegnante.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
I bambini vengono divisi in due gruppi, ciascuno contrassegnato da un personaggio: il gufo e il maggiolino. Si dispongono in fila uno di fronte all'altro a una certa distanza. Si gioca a "botta e risposta". Un gruppo elenca di volta in volta (per imitazione) un'azione condotta dal maggiolino. Per esempio: <i>Vigji si niçule sul peç / sul ramaç, si tombole, al pindule a pendolon, al cor, al cole, si rodole inte jerbe, al salte il riuç</i>. Il secondo gruppo risponde dicendo: <i>Il çus al dîs: ocjio che tu ti fasis mâl</i>. Le frasi in cui il maggiolino incorre in una situazione di pericolo vengono intercalate da altre in cui si comporta bene, tipo: <i>Vigji al strenç la cuarde, al çjamine plancut, nol lasse il troi, al scolte la lusigne</i>. In questo caso il secondo gruppo risponde: <i>Brâf Vigji, si fâs cussi</i>. A piacere si invertono i ruoli dei due gruppi. Per semplificare l'esercizio, che verrà riprodotto in più tempi e contesti diversi, si procede con poche frasi per volta, aggiungendone via via di nuove.	I bambini giocano divisi in due gruppi: a turno il primo gruppo dice un'azione a piacere, mentre il secondo risponde se si tratta di un'azione positiva o negativa.





L'insegnante, indicando un'immagine per volta e procedendo in situazione di <i>circle time</i>, pone a ciascun bambino delle domande per incentivare la produzione linguistica: - <i>Ce viodistu piturât?</i> - <i>Ce fasial Vigji?</i> - <i>Ce disial il çus?</i> - <i>Ce sucedial cumò?</i> Se necessario anticipa la risposta sollecitando i bambini a ripetere per imitazione.	I bambini osservano, ascoltano e rispondono alle domande poste dall'insegnante in autonomia o per imitazione.
L'insegnante propone il focus fonologico in fase di produzione. Ora i bambini possono esercitarsi sia nella discriminazione dei suoni vocalici lunghi sia nella loro produzione. Oltre alle parole già utilizzate, l'insegnante ne introduce alcune di nuove (possibilmente monosillabiche, sia con vocali lunghe sia con vocali brevi). Questa volta i bambini vengono invitati a compiere il gesto delle onde con il braccio e nel contempo a ripetere ad alta voce le parole che contengono i suoni vocalici lunghi. Quando invece sentono una parola con vocali brevi dovranno alzarsi in piedi e sollevare una gamba. È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.	I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, oltre ad eseguire i movimenti ripetono ad alta voce le parole contenenti i suoni vocalici lunghi.
In un'attività successiva l'insegnante propone ai bambini di formare un girotondo per giocare a imitare le azioni compiute dal maggiolino nel bosco. Queste verranno accompagnate dalla descrizione data dalle frasi: - <i>A Vigji i plâs bruntulâ.</i> - <i>A Vigji i plâs niçulâ, sbrissâ, svolâ, tombolâ...</i>	I bambini giocano ad imitare alcune azioni compiute dal protagonista del racconto accompagnandole con la descrizione verbale: a turno ciascuno dice un'azione a piacere, al termine della quale tutti i compagni simulano, insieme a lui, l'azione descritta.
L'insegnante invita i bambini a realizzare un elaborato grafico-pittorico di gruppo per formalizzare simbolicamente il racconto ascoltato. Mentre i bambini eseguono i disegni, li sollecita in modo personalizzato con opportune domande, stimolandoli a produrre, eventualmente anche per imitazione, brevi frasi relative al racconto <i>Tombulis</i>.	I bambini, aiutati e sollecitati dall'insegnante, interagiscono verbalmente fra di loro per la pianificazione dei vari elementi da preparare, ritagliare ed incollare sul foglio di carta da pacco dando vita all'ambiente bosco animato dagli animali e dal protagonista della storia <i>Tombulis</i>.



VIGJI SCUSSON

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Medio e piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- sviluppare la motricità fine

IL SÉ E L'ALTRO

- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)

► **OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ**

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti: - a parole ed espressioni riferite ai comportamenti assunti dal maggiolino in una canzone; - a parole che descrivono caratteristiche dei due strumenti musicali presenti nella canzone; - alle indicazioni operative per la coloritura e l'utilizzo della scheda; - al suono prescelto per il focus fonologico: /tʃ/ corrispondente al grafema ç.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere i contenuti della canzone; - comprendere le parole che descrivono le azioni condotte dal maggiolino (causa-effetto); - comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento del gioco a staffetta, del gioco sui suoni, dell'attività di completamento e coloritura di una scheda, di alcuni giochi di movimento, comprese semplici consegne; - discriminare il suono prescelto per il focus fonologico: /tʃ/ corrispondente al grafema ç.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere il testo della canzone accompagnandolo da imitativi; - nominare i colori utilizzati per il completamento della scheda; - rispondere a delle domande sulla scheda operativa; - ripetere il suono prescelto per il focus fonologico: /tʃ/ corrispondente al grafema ç e riprendere il suono del grafema gj.

► **FOCUS FONOLOGICO**

Il suono /tʃ/ corrispondente al grafema ç .	Associato al gesto di toccare la punta del naso con l'indice.
Ripresa del suono corrispondente al digramma gj .	Associato allo schiocco delle dita.

attività 4

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Le parole e le espressioni ricorrenti riferite a quest'attività.

Espressioni:

- *Al zuie e si tombole.*
- *Al salte e si rodole.*
- *Sul fros si niçule.*
- *Sul pin si pindule.*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- mimico-gestuale

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante utilizzerà un linguaggio semplice facendo ricorso a mimica facciale e gestualità.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Si evidenzieranno, attraverso l'intonazione, alcune parole contenenti il suono oggetto di focus fonologico, associando il movimento o il gioco descritto nell'apposita sezione. Quando si presenterà l'occasione opportuna, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.
Per la gestione dell'attenzione	Mimica e tono di voce verranno modulati per enfatizzare le azioni descritte e le consegne date.
Per la motivazione	L'aspetto ludico delle proposte incentiverà curiosità ed attenzione, in sinergia con un clima sereno e gioioso.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante inviterà i bambini a ripetere con lei il testo della canzone, alcune parole/frasi e il suono oggetto di focus fonologico. L'insegnante solleciterà le prime forme di produzione con parole e frasi sospese e ponendo domande pertinenti e inviterà i bambini a produrre, sbagliando appositamente delle parole e sollecitando così una correzione divertita.

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

L'attività di gioco musicale (canzone in forma corale, canzone accompagnata da imitativi) viene svolta in aula. Le sedie vengono predisposte in semicerchio come di consueto avviene durante l'attività di educazione musicale ed è indirizzata ad un gruppo di dieci-dodici bambini.

Il gioco della staffetta viene eseguito nell'aula motoria o spazio libero all'interno della scuola. Il gioco del *memory* e la coloritura e lettura della scheda operativa avviene in aula.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- storia illustrata (vedi **Allegati Scheda riepilogativa**)
- un trombone e un contrabbasso e delle immagini che ne indichino le caratteristiche
- doppia serie di immagini con vari strumenti musicali (*memory*)
- scheda operativa (vedi **Allegati**)

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante fa sedere i bambini in semicerchio e introduce il testo della canzone (vedi Allegati), eseguendolo interamente accompagnato da imitativi. Al termine dell'esecuzione lo ripropone indicando sulle immagini esposte alla parete dell'aula le azioni descritte nel testo. Presenta le caratteristiche del trombone e del contrabbasso ricorrendo a alcune immagini.	I bambini osservano e ascoltano.
In un secondo momento coglie l'occasione per introdurre il focus fonologico su un nuovo suono, quello corrispondente al grafema ç. Ripete il testo della canzone lentamente senza la musica. Quando incontra la parola <i>niçule</i> si ferma brevemente e la ripete enfatizzando leggermente il suono /tʃ/. Subito dopo fa sentire ai bambini il suono in isolamento per tre volte (/tʃ/, /tʃ/, /tʃ/) riproducendo contemporaneamente il movimento associato che consiste nel toccare la punta del naso con l'indice. Infine, ripete la parola <i>niçule</i> toccando con il dito la propria punta del naso o quella di un bambino esattamente in corrispondenza del suono. Quindi riprende la canzone. Da questo momento in poi questo piccolo gioco potrà essere richiamato dall'insegnante tutte le volte che vorrà sottolineare questo particolare suono quando lo incontrerà con i bambini in altre parole e contesti.	I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, si toccano la punta del naso con un dito imitando l'insegnante.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante dispone i bambini in semicerchio e li invita a eseguire i movimenti presenti nel testo della canzone da lei eseguita. L'insegnante questa volta canterà senza fare lei stessa i movimenti (assenza di un modello).	I bambini ascoltano e, se lo desiderano, eseguono i movimenti menzionati dall'insegnante.
L'insegnante invita i bambini a sedersi stando in semicerchio sulle loro seggioline e propone il focus fonologico in fase di verifica. I bambini possono ora esercitarsi nella discriminazione del suono associato al grafema ç introdotto in fase di esposizione. Come di consueto l'insegnante seleziona una serie di parole (possibilmente monosillabiche) contenenti il suono in questione e le mescola ad altre parole prive di questo suono. Ad esempio: <i>niçul</i> - <i>culine</i> , <i>çus</i> - <i>scus</i> , <i>çate</i> - <i>cartele</i> ; <i>sgliçul</i> - <i>curt</i> . L'insegnante propone l'ascolto delle parole selezionate. I bambini vengono invitati a toccarsi la punta del naso con l'indice solo quando sentono una parola che contiene quel suono. Quando invece sentono una parola che non lo contiene dovranno alzarsi in piedi e fare un giro su loro stessi. È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.	I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, eseguono i movimenti proposti dall'insegnante.
L'insegnante illustra le modalità di completamento e coloritura della scheda operativa (vedi Allegati) indicando i colori da utilizzare.	I bambini osservano e ascoltano prestando attenzione alla consegna data.
In un secondo momento propone un gioco di attenzione in cui invita i bambini ad indicare sulla propria scheda operativa le azioni del maggiolino da lei descritte, inizialmente seguendo il testo del canto, poi in ordine casuale.	I bambini osservano, ascoltano l'insegnante mentre recita il testo del canto e indicano via via le azioni illustrate sulla scheda operativa.





L'insegnante propone un nuovo gioco, questa volta utilizzando una serie di doppie immagini con strumenti musicali. Si gioca in due squadre, con i bambini disposti su due file parallele. Le immagini vengono sparpagliate sul pavimento a debita distanza. Il gioco consiste nel saper ritrovare fra le tante carte quella con lo strumento nominato di volta in volta dall'insegnante (*liron* e *trombon*). Ciascuna coppia deve individuare lo strumento nominato, raccogliere velocemente la carta e, prima di accodarsi alla propria fila, portarla al compagno capofila che a sua volta, verificata l'esattezza, la porta di nuovo in mezzo alle altre sparpagliate sul pavimento. Ritornato a far da capofila attende la consegna data nuovamente dall'insegnante ed il gioco prosegue fintanto che tutti abbiano giocato.

I bambini osservano, ascoltano prestando attenzione alla consegna data e giocano con i compagni eseguendo le azioni richieste dall'insegnante.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a disporsi in semicerchio e procede con l'insegnamento del canto in base al metodo Kodaly. Invita i bambini a riprodurre verbalmente, per imitazione, il canto accompagnato dagli imitativi, procedendo per piccole parti.	I bambini osservano, ascoltano e riproducono il canto accompagnandolo con imitativi.
Quando lo riterrà opportuno, l'insegnante può proporre il canto introducendo un focus fonologico multiplo: sul suono ç appena introdotto e su uno dei suoni già incontrati nelle attività precedenti (ad esempio gj). Chiederà ai bambini di cantare con lei svolgendo le seguenti azioni: - toccandosi la punta del naso in corrispondenza della parola <i>niçule</i>; - schioccando le dita ogni volta che nomineranno <i>Vigji</i>.	I bambini eseguono il canto e schioccano le dita quando producono il suono gj e si toccano la punta del naso quando producono il suono del grafema ç .
Date le indicazioni sulla gestione del gioco a staffetta, invita un bambino a condurlo a turno. Segue la stessa modalità per la gestione del gioco del <i>memory</i> (carte da gioco con le immagini degli strumenti musicali).	Un bambino per volta potrà condurre il gioco della staffetta e a piccoli gruppi il gioco del <i>memory</i> con gli strumenti musicali.
L'attività si conclude con la coloritura e il completamento della scheda operativa. Con l'occasione l'insegnante si avvicinerà a turno ai bambini ponendo delle brevi domande su quanto stanno colorando.	I bambini colorano, completano la scheda operativa e rispondono alle domande stimolo dell'insegnante.

Vigji scusson

PUPINI MIRIAM E TOTH TAMAS

Vigji scusson
al sune il trombon,
al zuie e si tombole,
al salte e si rodole.

Vigji scusson,
al sune il liron,
sul fros si niçule,
sul pin si pindule.

Pindule a pendolon,
Vigjut il biel scusson!



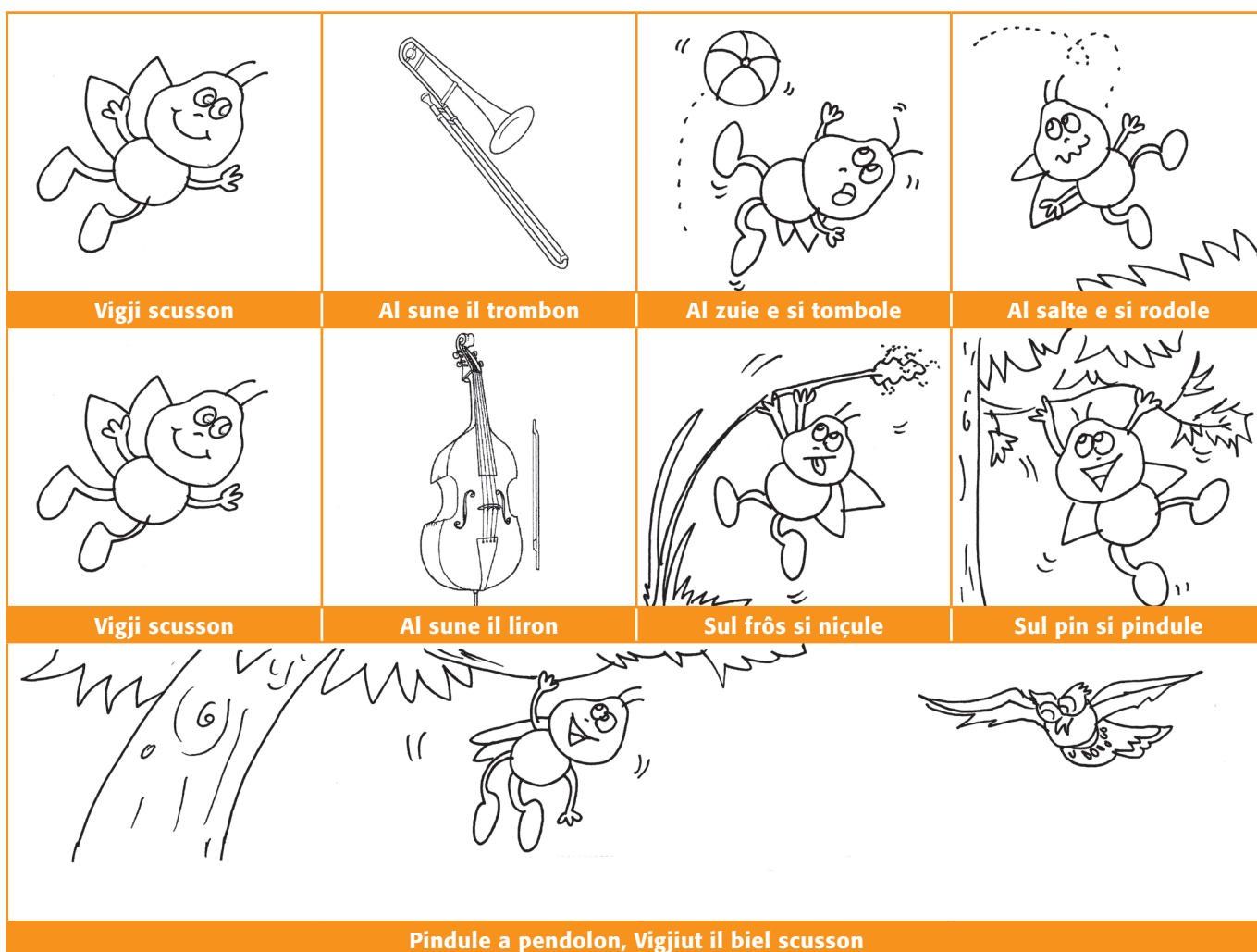
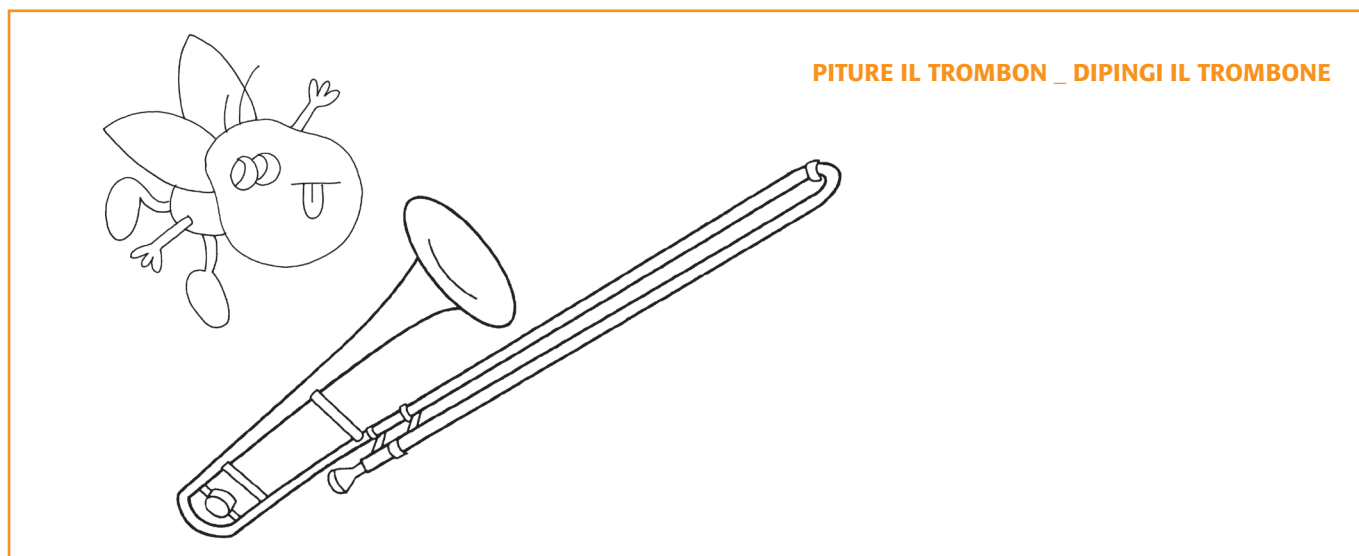
Vigji scusson

Vi - gji scus - son al su - ne il trom - bon, al
Vi - gji scus - son al su - ne il li - ron, sul

zu - ie e si tom - bo - le, al sal - te si ro - do - le du - le. Pin -
frôs - si ni - çu - le, sul pin - si pin -

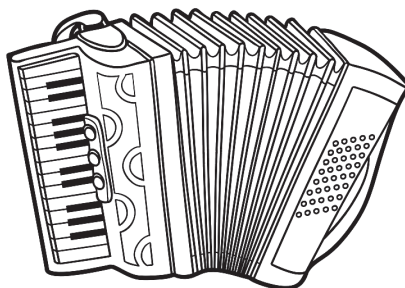
du - le a pen - do - lon, Vi - gjut il biel scus - son.

Șchedis operativis pal grup dai piçui e chei dai grancj

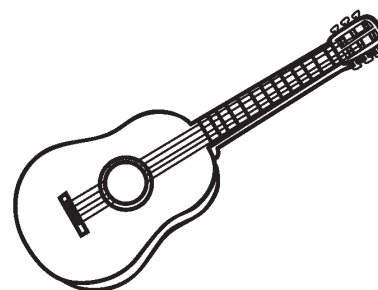


Zûc di memorie

dai struments
musicâi



LA ARMONICHE



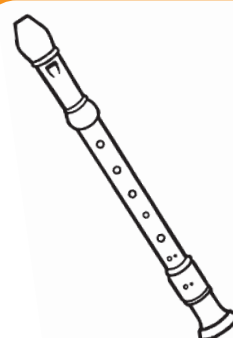
LA GHITARE



IL CLARINET



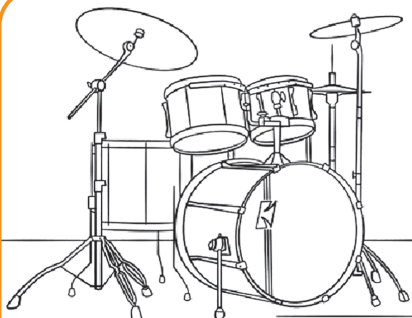
IL VIOLIN



IL FLAUT



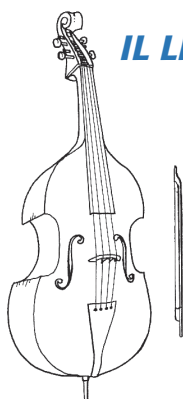
LA TROMBE



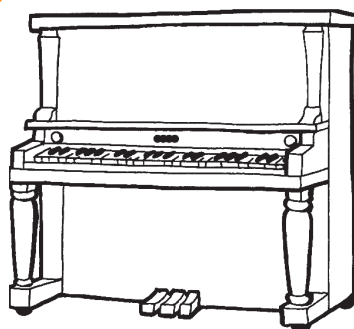
LA BATARIE



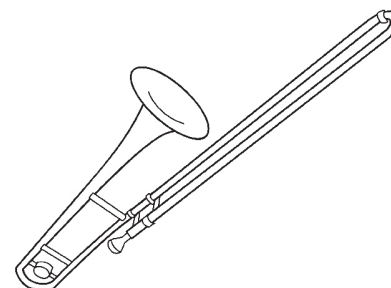
LA ARPE



IL LIRON



IL PIANO



IL TROMBON

I ZÛCS DI VIGJI

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Grande e piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- individuare situazioni di causa ed effetto

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale ed eseguire varie andature
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini saranno esposti: - alle espressioni e frasi relative alle azioni condotte dal maggiolino nel racconto <i>Tombulis</i> e alle parole che descrivono i luoghi incontrati dallo stesso; - alle espressioni e frasi che descrivono un primo confronto fra ciò che ha fatto il maggiolino e ciò che loro hanno sperimentato nel bosco/parco in prima persona.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di comprendere: - le frasi relative alla descrizione delle azioni condotte dal maggiolino e degli elementi da lui incontrati nel bosco; - le frasi che descrivono situazioni comuni fra l'avventura fantastica del racconto e l'esperienza da loro condotta nel bosco/parco; - parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di un gioco imitativo e alcuni giochi di movimento, comprese semplici consegne.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere parole e brevi frasi riferite alle azioni compiute dal maggiolino; - utilizzare format per descrivere alcune situazioni di gioco con lo scivolo e l'altalena da essi stessi compiute; - utilizzare format verbali per la conduzione del gioco motorio.

► FOCUS FONOLOGICO

In questa attività non vengono proposti nuovi suoni. Quando si presenta l'occasione opportuna, l'insegnante richiama i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Le parole e le espressioni ricorrenti in questa attività.

Espressioni e domande:

- *Svolait ad alt.*
- *Niçulait ad alt e in bas strenzint la cuarde.*
- *Niçulait biel planc.*
- *Tombolait su la jerbe.*
- *Cjaminait svelts / adasi / a piçui pas.*
- *Saltait il fossâl / la poce / il riul.*
- *No slontanâsi.*

- *Tornâ a cjase prin dal scûr.*
- *Cjaminâ sul troi.*
- *Oçjo che tu ti fasis mâl*
- *Scolte la mame che ti clame.*
- *Indulâ rodolial Vigji? Su la jerbe.*
- *Indulâ corial / cjaminial Vigji? Sul troi.*
- *Indulâ si niçulial Vigji? Sul fros.*
- *Indulâ si pendolial Vigji? Sul pin / peç.*

► **DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)**

.....

.....

.....

► **CANALI SENSORIALI COINVOLTI**

- visivo
- uditivo
- mimico-gestuale

► **QUALI STRATEGIE UTILizzerò?**

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante adotterà un linguaggio semplice per descrivere le azioni rappresentate sulle carte da gioco e utilizzerà, in momenti e contesti diversi, formati linguistici ricorrenti.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Quando si presenterà l'occasione opportuna, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.
Per la gestione dell'attenzione	L'insegnante darà voce al burattino <i>Vigji</i> dotandolo di carattere e voglia di scherzare con i bambini, facendoli ridere. Cercherà di coinvolgere il gruppo, ma anche il singolo, mantenendo il contatto visivo con tutti.
Per la motivazione	La simpatia suscitata dal burattino creerà nei bambini il desiderio di far parte attiva delle proposte ludiche. Verranno proposti giochi di movimento in cui i bambini assumeranno anche un ruolo di conduzione.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione.	I bambini potranno gestire in autonomia a piacere le proposte di gioco.

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

Alcuni dei giochi vengono proposti al grande gruppo (sezione), altri a piccoli gruppi di sei-otto bambini per ottimizzare i tempi di attenzione e partecipazione attiva. La produzione dei format linguistici è supportata dalle immagini. Il gioco si svolge nell'aula ludica.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- alcune immagini del racconto in formato A5
- carte da gioco
- burattino

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a disporsi seduti di fronte a lei e anima il burattino <i>Vigji</i> , dandogli voce. Vengono utilizzate le dodici immagini individuate per la versione del racconto ridotto, definite come "carte da gioco". L'insegnante, parlando lentamente, invita i bambini a osservare una carta gioco per volta; mentre descrive le varie scenette, nomina e indica elementi dell'ambiente bosco/parco.	I bambini osservano le immagini e ascoltano la descrizione di quanto rappresentato.
L'insegnante chiede ai bambini di disporsi seduti in semicerchio e mette le carte da gioco scoperte sul pavimento. Compie una nomenclatura dei vari elementi illustrati indicandoli. L'insegnante utilizza format verbali quali: - <i>Svolait ad alt.</i> - <i>Niçulait ad alt e in bas strenzint la cuarde.</i> - <i>Niçulait biel planc.</i> - <i>Tombolait su la jerbe.</i> - <i>Cjaminait svelts / adasi / a piçui pas.</i> - <i>Saltait il fossâl / la poce / il riul.</i> - <i>No slontanâsi.</i> - <i>Tornâ a cjase prin dal scûr.</i> - <i>Cjaminâ sul troi.</i> - <i>Ocjo che tu ti fasis mâl.</i> - <i>Scolte la mame che ti clame.</i>	I bambini osservano le illustrazioni indicate dall'insegnante e ascoltano.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
Di seguito, invita i bambini a eseguire le consegne muovendosi nello spazio a disposizione. Il gioco prosegue fino ad esaurimento dell'interesse, offrendo una vasta gamma di situazioni in cui i vari format linguistici vengono ripetuti più volte. Esempi di consegne: - sull'immagine di <i>Vigji</i> che vola fra i fiori, il maggiolino dice: <i>Svolait ad alt!</i> - sull'immagine di <i>Vigji</i> che dondola in alto e in basso, il maggiolino dice: <i>Niçulait ad alt e in bas strenzint la cuarde!</i> - sull'immagine di <i>Vigji</i> che cade sull'erba, il maggiolino dice: <i>Tombolait su la jerbe!</i>	I bambini osservano, ascoltano e si muovono nello spazio a disposizione seguendo le indicazioni dell'insegnante. 

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante utilizza i seguenti format verbali invitando i bambini a indicare le immagini in cui viene rappresentata l'azione e a rispondere alla domanda: - <i>Indulà rodolial Vigji? Su la jerbe.</i> - <i>Indulà corial / cjaminial Vigji? Sul troi.</i> - <i>Indulà si niçulial Vigji? Sul fros.</i> - <i>Indulà si pendolial Vigji? Sul pin / peç.</i> 	I bambini indicano le immagini in cui viene rappresentata l'azione e rispondono alle domande. 



attività 5



L'insegnante invita un bambino per volta a condurre i giochi utilizzando i format linguistici e le carte da gioco. I compagni rispondono alla consegna ricevuta compiendo imitativi accompagnati dalla pronuncia del verbo che li descrive (*cjamine, cjamine, cjamine; cor, cor, cor; svolle, svolle, svolle...*).

I bambini conducono il gioco a turno e compiono gli imitativi nominando le azioni compiute.

L'insegnante (animando il burattino) inserisce un **focus fonologico multiplo** proponendo ai bambini di giocare con i suoni speciali della lingua friulana. Nomina una serie di parole contenenti alcuni dei suoni già presentati nelle attività precedenti (ad esempio le vocali con accento circonflesso e la **ç**). Dovranno ripetere ciascuna parola da lei nominata eseguendo nel contempo il gesto associato.

I bambini ripetono le parole ascoltate accompagnando con il gesto corrispondente il suono in questione.

L'insegnante mette a disposizione dei bambini il burattino e le carte da gioco invitandoli a condurre gli esercizi gioco in autonomia, eventualmente da lei coadiuvati.

I bambini, con l'eventuale aiuto dell'insegnante, gestiscono il gioco con le carte accompagnandolo con l'animazione del burattino.



OCJO!

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata
- raccontare i punti salienti della storia *Tombulis*
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- conoscere caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione del bosco/parco
- individuare situazioni di causa ed effetto
- mettere in sequenza temporale una serie di immagini
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- ideare modalità per la documentazione delle esperienze

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco e nel parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- collaborare ad un progetto comune
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti: - alle parole e brevi frasi riferite ai comportamenti non idonei per la sicurezza del protagonista della storia <i>Tombulis</i>; - alle parole ed espressioni relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena; - ai nomi degli elementi viventi e non, presenti nell'ambiente naturalistico del parco/bosco.
Fase: VERIFICA DELLA COMPRENSIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di comprendere: - parole ed espressioni relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena; - le parole corrispondenti agli elementi viventi e non presenti nell'ambiente naturalistico del parco/bosco.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - produrre parole e brevi frasi riferite ai comportamenti descritti dalle immagini del racconto; - produrre i nomi degli elementi viventi e non presenti nell'ambiente naturalistico del parco/bosco; - ripetere su stimolazione alcuni suoni oggetto di focus fonologico nelle precedenti attività.

► FOCUS FONOLOGICO

In questa attività non vengono proposti nuovi suoni. Quando si presenta l'occasione opportuna, l'insegnante richiama i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Le parole e le espressioni ricorrenti in questa attività.
Verbi: *bruntulâ, cjaminâ, niçulâ, sbrissâ, strenzi, svolâ, tombolâ, zuiâ.*
Espressioni:
 - *Strenzi la cuarde.*
 - *Sta ae largje dal niçul in moto.*
 - *Niçule biel plancut.*
 - *Svole ad alt.*
 - *Tombole su la jerbe.*
 - *Miôr scoltâ.*

- *No bruntulâ.*
- *No slontanâsi.*
- *Torne a çjase prin dal scûr.*
- *Çjamine sul troi.*
- *Oçjo che tu ti fasis mâl.*

► **DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)**

.....

.....

.....

► **CANALI SENSORIALI COINVOLTI**

- visivo
- uditivo

► **QUALI STRATEGIE UTILizzerò?**

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante indicherà chiaramente nelle immagini quanto sta descrivendo.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Quando si presenterà l'occasione opportuna, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.
Per la gestione dell'attenzione	Verrà richiesto ai bambini di sedersi in semicerchio davanti all'insegnante che farà leva sulla mimica facciale, sull'intonazione e sul ritmo della propria voce.
Per la motivazione	Le varie proposte di gioco richiederanno la partecipazione attiva dei bambini. Verranno valorizzati e sostenuti i loro interventi verbali.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	Verranno usate le carte da gioco e un burattino per stimolare la produzione verbale dei bambini che avverrà sia per imitazione che in autonomia.

► **QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?**

Per ottimizzare i tempi di attenzione e partecipazione attiva, l'attività viene proposta a piccoli gruppi di sei-otto bambini, la produzione dei format linguistici è supportata dalle immagini e dall'animazione del burattino *Vigji*. I bambini si dispongono in semicerchio seduti sul pavimento, davanti all'insegnante. Le attività di gioco si svolgono in aula nell'angolo del racconto, spazio privo di elementi che possano arrecare disturbo.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- alcune immagini del racconto in formato A5
- carte da gioco
- burattino

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante dispone i bambini di fronte a sé e propone il racconto <i>Tombulis</i> in una nuova modalità, servendosi del burattino protagonista e delle immagini. Le immagini del racconto vengono utilizzate come carte da gioco, disposte in una pila nel rispetto della sequenza temporale, appoggiate sul pavimento, sovrapposte e a faccia in giù. A turno, ciascun bambino prende un'immagine, la osserva e la mostra ai compagni. L'insegnante, dando voce al burattino, ne descrive le situazioni rappresentate e evidenzia le parole chiave, in particolare i verbi che indicano azioni quali: <i>sbrissâ, tombolâ, strenzi, niçulâ, svolâ, cjaminâ, bruntulâ, zuiâ</i>. L'immagine descritta dall'insegnante viene posta sul pavimento, dal bambino, in sequenza temporale una accanto all'altra.	Un bambino a turno prende un'immagine della storia e la mostra a tutti. I bambini osservano e ascoltano l'insegnante che parla dando voce al burattino. L'insegnante lascia spazio alla eventuale produzione verbale dei bambini che può avvenire per imitazione. 
Completata la disposizione sul pavimento della serie di carte, l'insegnante invita un bambino a coprirne una a sua scelta, mentre lei chiude gli occhi. Il gruppo segue le operazioni. L'insegnante apre gli occhi e anima il burattino descrivendo l'azione o la fase del racconto mancante. Girata la carta, focalizza l'attenzione dei bambini sull'azione compiuta dal maggiolino scandendo lentamente il verbo. L'insegnante indica il maggiolino nelle situazioni di pericolo presenti nelle varie immagini utilizzando la frase <i>Ocjo che tu ti fasis mâl</i>, per sottolinearne la gravità.	A turno un bambino copre una delle carte disposte sul pavimento. Il gruppo osserva e segue le operazioni. Tutti ascoltano l'insegnante.





L'insegnante per focalizzare i comportamenti corretti da assumere in contrapposizione a quelli sbagliati del maggiolino, propone l'ascolto delle seguenti frasi:

- *Strenç la cuarde.*
- *Sta ae largje dal niçul in moto.*
- *Niçule biel plancut.*
- *Svole ad alt.*
- *Tombole su la jerbe.*
- *Miôr scoltâ.*
- *No bruntulâ.*
- *No slontanâsi.*
- *Torne a cjase prin dal scûr.*
- *Cjamine sul troi.*
- *Ocjo che tu ti fasis mâl.*

I bambini osservano e ascoltano.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPRENSIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
In un incontro successivo l'insegnante propone il gioco precedente questa volta con tutte le carte in vista. Il burattino conduce l'attività invitando un bambino per volta a individuare fra le carte da gioco quella da lui descritta.	I bambini osservano, ascoltano e a turno individuano la carta corretta.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante chiede ai bambini di indicare, a turno, l'illustrazione con il maggiolino in pericolo e di scandire la frase <i>Ocjo che tu ti fasis mâl</i> .	I bambini, a turno, individuano una immagine e ripetono la frase proposta dall'insegnante.
Quindi l'insegnante propone un focus fonologico multiplo . Animando il burattino propone ai bambini di giocare con i suoni speciali della lingua friulana. Nomina una serie di parole contenenti alcuni dei suoni già presentati nelle attività precedenti (ad esempio il suono associato a cj e a ç). Dovranno ripetere ciascuna parola da lei nominata eseguendo nel contempo il gesto associato.	I bambini ripetono le parole ascoltate accompagnando con il gesto corrispondente il suono in questione.
Il gioco con le carte viene riproposto in fase di produzione: ma questa volta saranno i bambini a descrivere le azioni in sequenza del racconto al posto del burattino. L'insegnante aiuta i bambini a verbalizzare parole ed espressioni emerse dalla loro riflessione circa i comportamenti sconsiderati del maggiolino, mettendoli anche a confronto con quelli corretti.	I bambini, con l'aiuto dell'insegnante, descrivono le azioni in sequenza. Riflettono sulle azioni e i comportamenti adottati dal maggiolino mettendoli a confronto con altri più adeguati.

MI PRESENTI: O SOI VIGJI

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- attivare i canali senso percettivi per esplorare ed acquisire informazioni
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- eseguire conteggi, numerazioni, quantificazioni

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare la motricità fine

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- collaborare ad un progetto comune
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► **OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ**

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto piacevole e stimolante con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini saranno esposti: - a parole ed espressioni relative alla costruzione del burattino, ai materiali e strumenti necessari e ai nomi delle varie parti che lo compongono; - al nome dei numeri da uno a dieci.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere le indicazioni necessarie per la costruzione del burattino; - associare ogni parola allo strumento da lavoro corrispondente e a ogni parte del burattino.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere e produrre parole e brevi frasi relative alla costruzione del burattino; - contare da uno a dieci; - animare il burattino cantando la canzone <i>Vigji scusson</i>; - produrre tutti i suoni oggetto di focus nelle precedenti attività.

► **FOCUS FONOLOGICO**

In questa attività non vengono proposti nuovi suoni. L'insegnante propone un'attività in fase di produzione nella quale riprende tutti i suoni presentati nelle attività precedenti (**gj**, **cj**, **ç** e vocale lunga **â**).

► **QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?**

- Le parole e le espressioni ricorrenti in quest'attività.
Sostantivi: *alis, antenis, bocje, çatis, panze, pîts, voi, cole, fuarpiis, cartonut, sfuei di cjarte, spali*.
Verbi: *incolâ, taiâ*.
Espressioni:
 - *Taie la figure dilunc de rie.*
 - *Met la cole dilunc de rie.*
 - *Met / Slargje la cole su dute la cjarte.*
 - *Ten strent!*
 - *Conte fin a dîs.*
 - *Tache sot / parsore.*
 - *O tachi.*
 - *O met la cole.*
 - *Oçjo che tu ti fasis mâl.*

attività 7

Domande:

- *Ce sono chestis?*
- *Ce isal chest ca?*
- *Ce fasistu cumò?*
- Format verbali:
 - *Taiâ dilunc de rie.*
 - *Netâsi il dêt di cole cu la sponze.*
 - *Taponâ il taulin cu la tavaie.*
 - *Butâ vie lis cjartutis inte scjate mangjeczarte.*
 - *Dâ fûr i colôrs a ducj.*
 - *Dâ fûr lis fuarpiis a ducj.*
 - *Dâ fûr i sfueis di cjarte a ducj.*
 - *Dâ fûr la cole a ducj.*
 - *Dâ fûr la sponze a ducj.*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- tattile

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante darà voce al burattino parlando lentamente e scandendo bene ogni parola oggetto di focus fonologico. Accompagnerà le spiegazioni e l'elencazione dei materiali e degli strumenti con una certa gestualità e mimica facciale (linguaggio extralinguistico).
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	L'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.
Per la gestione dell'attenzione	L'insegnante modulerà il tono della propria voce rispettando pause fra una frase e l'altra, fra una parola e l'altra. Chiederà la partecipazione attiva dei bambini nelle varie fasi di allestimento del laboratorio e costruzione del burattino.
Per la motivazione	Chiederà la partecipazione dei bambini per tutta la durata delle attività e creerà aspettative di gioco ed uso del burattino.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.





Per sollecitare le prime forme di produzione

L'insegnante chiederà ai bambini di nominare strumenti ed elementi che compongono il burattino, di contare fino a dieci per calcolare il tempo necessario alla colla per fissarsi e di animare il burattino accompagnandolo con la canzone *Vigji scusson*.

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

La lezione partecipata mantiene alta e costante l'attenzione dei bambini, motivandoli a sforzarsi di utilizzare parole e format per interagire con i compagni e l'insegnante. L'attività si svolge in parte in aula nell'angolo del racconto, in parte nel laboratorio artistico o in aula nello spazio attrezzato per l'attività manuale e creativa.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- carta
- rotolo di cartoncino di 10 cm di lunghezza e 6 cm di diametro
- colla
- forbici
- spago
- perle di legno
- tela cerata per riparare i tavoli da lavoro
- spugnette per pulirsi le dita dalla colla

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante presenta un burattino costruito con il cartone. Il burattino, animato dall'insegnante, interagisce con il piccolo gruppo di bambini, seduti in cerchio sul pavimento nell'angolo del racconto, suscitando interesse verso la proposta di costruirne uno. Il burattino passa di mano in mano, dando modo ai presenti di scoprire con cosa è stato costruito. Per introdurre l'attività laboratoriale l'insegnante utilizza un linguaggio semplice, come già avvenuto in altre occasioni, in cui vengono messi in evidenza i nomi dei materiali utilizzati per la realizzazione del maggiolino e la sequenza delle operazioni da seguire per la sua costruzione. Utilizza format verbali come: - <i>Taponâ il taulin cu la tavaie.</i> - <i>Butâ vie lis cjartutis inte scjate mangjecjarte.</i> - <i>Netâs il dêl di cole cu la sponze.</i>	I bambini osservano, toccano a turno il burattino e ascoltano l'insegnante. 





L'insegnante invita i bambini a prendere posto nel laboratorio artistico per la realizzazione del burattino e mostra i vari passaggi necessari a costruire un burattino, accompagnando le sue parole con la gestualità ed indicando di volta in volta materiali e strumenti. Inserisce un brevissimo focus fonologico facendo notare ai bambini che fra i nomi degli oggetti ce ne sono due che si prestano ai giochi sonori: **çatis**, **cjarte**. Ripete le parole per alcune volte, poi solo i suoni in isolamento accompagnandoli con il gesto a loro associato (rispettivamente l'indice sulla punta del naso e battere le mani).

I bambini osservano e ascoltano, se lo desiderano imitano i movimenti dell'insegnante relativi ai suoni **ç** e **cj**.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
Chiede la collaborazione dei bambini per la distribuzione dei materiali e degli strumenti di lavoro.	I bambini osservano, ascoltano e svolgono le azioni richieste dall'insegnante.
L'insegnante incarica alcuni bambini dell'allestimento del laboratorio facendo ricorso a format come: - <i>Taponâ il taulin cu la tavaie.</i> - <i>Da fûr i colôrs a ducj.</i> - <i>Da fûr lis fuarpiis a ducj.</i> - <i>Da fûr i sfueis di cjarte a ducj.</i> - <i>Da fûr la cole a ducj.</i> - <i>Da fûr la sponze a ducj.</i>	I bambini si attivano seguendo le indicazioni date dall'insegnante.
L'insegnante invita i bambini a procedere nella costruzione dando le indicazioni via via necessarie. Passando accanto ai bambini chiede loro di indicare gli oggetti che lei menziona e di eseguire alcune azioni, come: - <i>Taie la figure dilunc de rie.</i> - <i>Met la cole dilunc de rie.</i> - <i>Met / Slargje la cole su dute la cjarte.</i> - <i>Ten strent!</i> - <i>Conte fin a dîs.</i> - <i>Tache sot / parsore.</i>	I bambini osservano, ascoltano e si attivano eseguendo le indicazioni date dall'insegnante.
A costruzione avvenuta, l'insegnante elenca le parti che compongono il maggiolino chiedendo ai bambini di indicarle.	I bambini ascoltano e indicano le parti nominate dall'insegnante.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
L'insegnante guida i bambini nelle varie fasi di realizzazione del burattino. Durante l'attività di costruzione si avvicina a ciascun bambino ponendo alcune domande e sollecitando i bambini a nominare materiali e strumenti. Esempi di domande: - <i>Ce sono chestis? Lis fuarpiis, lis alis, lis çatis...</i> - <i>Ce isal chest ca? Il cartonut...</i> - <i>Ce fasistu cumò? O tachi / O met la cole.</i>	I bambini realizzano il burattino e rispondono alle domande stimolo dell'insegnante. 
Al termine i bambini utilizzano il burattino per improvvisare delle scenette in cui utilizzare spontaneamente i format verbali appresi e cantano la canzone <i>Vigji scusson</i>.	I bambini producono brevi frasi per una drammatizzazione e cantano la canzone.
L'insegnante crea occasioni in cui i bambini animano il gufo per giocare utilizzando le espressioni verbali conosciute.	I bambini producono brevi frasi per una drammatizzazione.
L'insegnante propone un focus fonologico multiplo invitando i bambini a sedersi in semicerchio sulle loro seggioline. Questa volta giocheranno con tutti i suoni incontrati nelle precedenti attività: gj, cj, ç e vocale lunga â. Come di consueto, l'insegnante seleziona una serie di parole (possibilmente monosillabiche) contenenti i suoni in questione e le mescola ad altre parole prive di questi suoni. Ad esempio: <i>Vigji, gjate, ocjo, çjarte, çate, çus, zuiâ, tombolâ</i>. L'insegnante propone l'ascolto delle parole selezionate. I bambini dovranno: - alzarsi in piedi e fare un saltello quando sentono le parole senza i suoni in questione (senza ripeterle); - schioccare le dita quando sentono gj ripetendo la parola; - toccarsi la punta del naso con l'indice quando sentono ç ripetendo la parola; - battere le mani quando sentono cj ripetendo la parola; - fare il movimento delle onde con il braccio quando sentono la â lunga ripetendo la parola. È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.	I bambini ascoltano e si alzano in silenzio facendo un saltello quando sentono parole prive dei suoni oggetto di focus oppure restano seduti associando ai suoni in questione il movimento a loro assegnato, ripetendo le parole ad alta voce.



VIGJI E IL ÇUS

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- mettere in sequenza temporale una serie di immagini
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale ed eseguire varie andature
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare la motricità fine
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta

- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti: - al testo della conta <i>Vigji e il çus</i>; - al testo della filastrocca; - al lessico relativo ai colori; - ai suoni oggetto di focus fonologico: bl, ê, î, ô, û.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere i testi della conta e della filastrocca; - comprendere i nomi dei colori; - comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di giochi linguistici, di un laboratorio per la costruzione di un puzzle e di un'attività espressiva, comprese semplici consegne; - discriminare i suoni scelti per il focus fonologico: bl, ê, î, ô, û.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - produrre parole relative agli strumenti, materiali e colori utilizzati nella realizzazione del puzzle; - produrre il testo della conta cantandola; - ripetere il suono associato al nesso consonantico bl.

► FOCUS FONOLOGICO

Ripresa della â e introduzione delle altre vocali lunghe con accento circonflesso ê î ô û .	Associate al movimento di un braccio che imita le onde del mare.
Il suono relativo al nesso consonantico bl .	Associato al gesto di portare il dito indice sulle labbra, come per zittire.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Parole ed espressioni ricorrenti legate a questa attività e al testo della conta e della filastrocca.
Sostantivi: *alis, antenis, bec, çatis, cjâf, code, çus, panze, pastel (blanc, celest, grîs, maron, neri, ros, vert, zâl), peç, Vigji, zeî.*
Espressioni:
 - *Piture dentri de rie.*
 - *Dopre il colôr...*
 - *Taie il dissén dilunc de rie.*
 - *Met adun i tocuts.*

attività 8

- *Da fûr i colôrs a ducj.*
- *Da fûr lis fuarpiis a ducj.*
- *Da fûr i sfueis di cjarte a ducj.*
- *Da fûr la cole a ducj.*
- Format verbali:
 - *Piturâ dentri des figuris cence jessî.*
 - *Piturâ cence lassâ busis blancjis.*
 - *Taiâ dilunc de rie.*
 - *Taponâ il taulin cu la tavaie.*
 - *Butâ vie lis cjartutis inte scjate mangjeczarte.*
- Parole per il focus fonologico: *blanc, blu, fûr, grîs, mêś, ocjo, ros, zâl.*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante parlerà in modo leggermente rallentato pronunciando le parole chiaramente e associando al linguaggio verbale anche quello extralinguistico (gestualità, mimica, uso di immagini, realia, ecc.) e quello paralinguistico (intonazione, ritmo della voce, enfaticizzazione delle parole chiave, ecc.).
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Si evidenzieranno, attraverso l'intonazione, alcune parole contenenti il suono oggetto di focus fonologico (possibilmente in posizione iniziale), associando il movimento o il gioco descritto nell'apposita sezione. Quando si presenterà l'opportunità, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.
Per la gestione dell'attenzione	Animerà, dando voce e carattere, i burattini gufo e maggiolino e farà ricorso a mimica facciale e gesti ricorrendo al linguaggio extraverbale.
Per la motivazione	Creerà e sosterrà curiosità e desiderio di gioco, coinvolgerà attivamente i bambini, utilizzerà frasi incoraggianti per gratificarli e proporrà attività multisensoriali. Non forzerà la produzione nei bambini che non si sentono pronti.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.





Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante concretizzerà situazioni in cui i bambini siano motivati a ricorrere alla comunicazione verbale. Inviterà i bambini a ripetere dopo di lei alcune parole/frasi o il suono oggetto di focus fonologico e solleciterà le prime forme di produzione con parole e frasi sospese e ponendo domande pertinenti. Infine, inviterà i bambini a produrre, sbagliando appositamente delle parole e sollecitando così una correzione divertita.
Per sostenere e sviluppare la produzione	In caso di produzioni spontanee o risposte in italiano, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l' <i>output</i> del bambino restituendo la parola o la frase in friulano. In caso di produzioni di singole parole in friulano da parte dei bambini, l'insegnante estenderà l' <i>output</i> inserendo la parola in una frase completa (<i>scaffolding</i>).

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

La lezione partecipata indirizzata al piccolo gruppo ottimizza partecipazione e tempi di attesa, migliora l'ascolto e il controllo della pronuncia. I bambini si trovano in situazione laboratoriale in aula nello spazio per l'attività manuale ed espressiva o nel laboratorio artistico. Per l'utilizzo del puzzle e gli esercizi gioco si utilizza l'angolo del racconto in aula.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- burattini rappresentanti il gufo e il maggiolino
- scheda operativa da trasformare in puzzle riprodotta su cartoncino
- busta
- pennarelli
- forbici

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
L'insegnante dispone i bambini seduti sul pavimento in semicerchio di fronte a sé e dà vita ai burattini del maggiolino e del gufo, presentando il gioco di parole cantato che di seguito sarà utilizzato come conta (vedi in Allegati).	I bambini osservano e ascoltano.
L'insegnante ripete più volte la conta. La esegue cantandola con l'accompagnamento della battuta di due dita sul palmo della mano, per scandire il ritmo.	I bambini osservano, ascoltano e se lo desiderano scandiscono per imitazione.



attività 8



L'insegnante propone la realizzazione di un puzzle. Coglie l'occasione della presentazione dei materiali (tra cui i colori) per introdurre il focus fonologico. Il nuovo suono che viene introdotto è quello del nesso consonantico **bl** di *blanc* che viene associato al gesto di portare il dito indice sulla bocca come per zittire.

L'insegnante fa notare che fra i nomi dei colori si nasconde un nuovo suono. Dapprima pronuncia la parola *blanc* accentuando il suono iniziale. Poi pronuncia il suono in isolamento per tre volte (*bl, bl, bl*) accompagnandolo ogni volta con il gesto corrispondente. Poi ripete la parola *blanc* proponendo il gesto alla comparsa del suono.

Da questo momento in poi questo piccolo gioco potrà essere richiamato dall'insegnante tutte le volte che vorrà sottolineare questo particolare suono quando lo incontrerà con i bambini in altre parole e contesti.

I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, imitano il movimento che l'insegnante associa al suono oggetto di focus fonologico.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
Spiega ai bambini i vari passaggi da effettuare per l'allestimento del laboratorio e la modalità di coloritura e ritaglio del puzzle (vedi Allegati). Utilizza i seguenti format: - <i>Taponâ il taulin cu la tavaie.</i> - <i>Piturâ dentri des figuris cence jessî.</i> - <i>Piturâ cence lassâ busis blancjis.</i> - <i>Taiâ dilunc de rie.</i> - <i>Butâ vie lis cjartutis inte scjate mangjecarte.</i> Assegnati i compiti l'insegnante ne verifica la comprensione osservando i bambini nell'individuazione e distribuzione, nonché uso, dei materiali e degli strumenti per la realizzazione del puzzle. Alla fine invita i bambini a temperare e riordinare le proprie matite colorate.	I bambini, osservano, ascoltano e svolgono le azioni richieste dall'insegnante.
L'insegnante chiede ai bambini di individuare quali imitativi si possono eseguire per animare la conta cantata. Scelti i più adatti verranno utilizzati per accompagnare il breve testo alternandolo all'esercizio ritmico.	I bambini ascoltano la conta e individuano gli imitativi da associare alle parole del testo.





Invita i bambini a giocare ponendo attenzione ai contenuti della conta. Formato un girotondo, due entrano in mezzo e si accovacciano con un burattino ciascuno in mano (gufo e maggiolino). Quando l'insegnante nomina, cantando, uno dei due personaggi della conta (*çus / Vigji*), il bambino al centro del girotondo con il burattino nominato si alza dandogli vita. I compagni girano in cerchio. Terminata la canzone, i due bambini al centro offrono il proprio burattino a un altro compagno. Il gioco prosegue fintanto che tutti abbiamo animato i burattini.

I bambini ascoltano, giocano al girotondo e, a turno, reagiscono alle parole dell'insegnante.



L'insegnante invita i bambini a sedersi stando in semicerchio sulle loro seggioline e propone il focus fonologico in fase di verifica. I bambini possono ora esercitarsi nella discriminazione del suono associato al nesso consonantico **bl** introdotto in fase di esposizione. Come di consueto l'insegnante seleziona una serie di parole (possibilmente monosillabiche) contenenti il suono in questione e le mescola ad altre parole prive di questo suono. Ad esempio: *blanc, blu, blave, blede*.

L'insegnante propone l'ascolto delle parole selezionate. I bambini vengono invitati a:

- stare seduti e portare il dito indice sulle labbra, come per zittire, quando sentono una parola che contiene il suono **bl**;
- alzarsi e fare due saltelli quando sentono una parola che non lo contiene.

È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.

I bambini osservano, ascoltano e, se lo desiderano, eseguono quanto indicato dall'insegnante.

Quando lo ritiene opportuno, l'insegnante propone un altro gioco sui suoni che consiste in un **focus fonologico multiplo** in cui i bambini verranno stimolati a sintonizzarsi su alcuni dei suoni sui quali si è lavorato finora, estendendoli.

Per prima cosa ricorda ai bambini la vocale lunga **â** richiamando il gesto associato (il movimento di un braccio che simula le onde del mare). Spiega ai bambini che anche i suoni **î, ê, ô, û** sono lunghi e propone anche per loro lo stesso movimento.

A questo punto l'insegnante recita la filastrocca *Jo o pituri* (vedi **Allegati**) accompagnando i suoni **â, î, ê, ô, û** e il nuovo suono **bl** con i gesti corrispondenti.

Ripete poi la filastrocca invitando i bambini a accompagnare i "suoni amici" presenti nelle parole della filastrocca con i gesti corrispondenti. Questa volta l'insegnante si limiterà a recitare la filastrocca, senza fare i movimenti.

I bambini ascoltano la filastrocca recitata dall'insegnante e osservano i movimenti associati ai suoni prescelti.

Successivamente ascoltano la filastrocca e discriminano i suoni oggetto di focus fonologico presenti, accompagnandoli con il gesto, senza poter imitare l'insegnante.



FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante propone ai bambini l'esecuzione del canto <i>Vigji e il çus</i> invitandoli a eseguirlo per imitazione (metodo Kodaly).	I bambini seduti in semicerchio sulle sedie cantano per imitazione.
A memorizzazione avvenuta l'insegnante dispone i bambini, in numero pari, seduti in cerchio sulle sedie o sul pavimento e assegna una frase a ciascun bambino (quattro battute sullo spartito musicale per bambino) da cantare in successione. L'esercizio è definito come "girotondo di voci": <i>Zîr des vòs</i> .	I bambini prestano attenzione all'insegnante che, guardandoli a uno a uno negli occhi, scandisce l'esecuzione delle frasi da cantare a loro assegnate.
Invita i bambini a recitare la filastrocca <i>Jo o pituri</i> estraendo da un barattolo il pastello del colore nominato.	I bambini recitano la filastrocca e svolgono le azioni richieste dall'insegnante.
L'insegnante assegna la coloritura di una scheda che, riprodotta su cartoncino, viene tagliata in pezzi, dando vita a un puzzle. Durante la realizzazione l'insegnante sollecita i bambini a nominare i colori e gli strumenti utilizzati facendo ricorso a domande tipo: - <i>Di ce colôr isal?</i> - <i>Ce sono chescj / chestis / chest?</i> Raccolti i vari elementi in una busta, il puzzle viene inviato a casa accompagnato dal testo della conta cantata. Un campione del puzzle riprodotto in grande formato (A3) viene messo a disposizione dei bambini per il libero uso a scuola.	I bambini lavorano in situazione laboratoriale e rispondono agli stimoli linguistici dell'insegnante. Utilizzano parole e brevi frasi per gestire l'uso del puzzle in situazione di gioco.
L'insegnante propone il focus fonologico sul suono associato al nesso bl in fase di produzione. Ora i bambini possono esercitarsi sia nella discriminazione sia nella produzione di questo suono. L'insegnante invita i bambini a sedersi in semicerchio sulle loro seggioline ed elenca una serie di parole (possibilmente monosillabiche). Solo alcune contengono il nesso bl . I bambini dovranno sintonizzarsi sul nuovo "suono amico" che verrà richiamato chiaramente dall'insegnante, in isolamento, assieme al gesto corrispondente. Quindi vengono invitati a: - restare seduti e ripetere ad alta voce la parola portando il dito indice sulle labbra (come per zittire) quando sentono il suono bl ; - alzarsi in piedi e fare due saltelli quando sentono una parola che non lo contiene. È possibile proporre questo gioco chiedendo ai bambini di chiudere gli occhi. Questo permetterà una maggiore attenzione sui suoni.	I bambini ascoltano e si alzano in silenzio facendo due saltelli quando sentono parole prive del suono oggetto di focus oppure restano seduti portando il dito indice sulle labbra, ripetendo le parole ad alta voce.

la conte VIGJI E IL ÇUŞ

PUPINI MIRIAM E TOTH TAMAS

Çu, çu, çu
Un çus al fâs uh, uh
Gji, gji, gji
Vigjiut al dîs di sî!



(Pupini-Toth)

la naine JO O PITURI

PUPINI MIRIAM

Cul **zâl** il soreli,
cul rose il cerneli,
cul vert chestis fueis
cul neri lis **mê**s ceis,
cul **rôs** il gno **cûr**,
dut **blu** il **cîl** scûr,
cul maron
il biel scusson,
cul grîs la surîs,
e a planc, a planc a planc
o finis cuntun biel **blanc**.

Schede cul puzzle.



CÎR E CJATE

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Medio e piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- conoscere caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- discriminare animali del bosco/parco in base alle caratteristiche possedute
- eseguire conteggi, numerazioni, quantificazioni

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare la motricità fine
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► **OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ**

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini saranno esposti: - ai nomi degli animali del bosco e alle loro descrizioni; - alle espressioni che descrivono i comportamenti idonei da adottare in presenza (vera o presunta) di animali selvatici; - ai nomi dei materiali e dei colori e alle espressioni relative alla costruzione e all'utilizzo del <i>memory</i>.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di: - comprendere i nomi e alcune caratteristiche degli animali del bosco; - comprendere parole ed espressioni che descrivono i comportamenti idonei da adottare in presenza (vera o presunta) di animali selvatici; - comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di alcuni giochi motori e di associazione, comprese semplici consegne; - comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di un laboratorio per la costruzione di un <i>memory</i>, comprese semplici consegne; - discriminare alcuni suoni oggetto di ripresa di focus fonologico.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere e produrre i nomi di alcuni animali e le loro caratteristiche; - produrre semplici frasi relative alle norme da osservare in presenza di animali selvatici; - produrre alcuni suoni oggetto di ripresa di focus fonologico.

► **FOCUS FONOLOGICO**

In questa attività non vengono proposti nuovi suoni. L'insegnante coglie l'occasione per richiamare alcuni dei suoni presentati nelle attività precedenti (vocali lunghe **â** ed **ê** e i suoni associati a **ç** e **gi**) riproponendo il movimento o il gioco associato.

► **QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?**

- Parole ed espressioni ricorrenti in quest'attività.
Sostantivi: *bolp, cenglâr, çus, farc, furmie, lusigne, pastei (grîs, maron, neri, zâl...), sarpint, sghirat, tas, Vigji scusson.*
Espressioni:
 - *Al à il pêl di colôr...*
 - *Al à cuatri... çatis.*

attività 9

- *Al à la code / lis antenis / il bec.*
- *Al è grues / piçul.*
- *Al mangje...*
- *No meti lis mans intai sterps, sot i claps, inte jerbe alte, indulà che no si viôt.*
- *Oçjo dai sterps.*
- *No disturbâ lis covadis.*
- *No tocjâ besteutis vivis o muartis.*
- *No cori daûr a nemâi salvadis.*

Domande:

- *Cui isal?* (riferito agli animali)
- *Di ce colôr isal?* (riferito agli animali)
- Format verbali:
 - *Piturâ dentri des figuris cence jessî.*
 - *Piturâ cence lassâ busis blancjis.*
 - *Piturâ biel planc.*
 - *Taiâ dilunc de rie.*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- tattile

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante utilizzerà un linguaggio semplice, parlerà lentamente rispettando le pause, accentuerà le parole chiave, accompagnerà le spiegazioni con gesti e mimica facciale ricorrendo alle fotografie degli animali e ai materiali necessari alla conduzione dei giochi e del manufatto finale.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Quando si presenterà l'opportunità, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato. Proporrà inoltre dei giochi di movimento per sollecitare i bambini a discriminare alcuni suoni.
Per la gestione dell'attenzione	Indirizzerà le attività di gioco al medio gruppo diminuendo i tempi di attesa e ottimizzando il rapporto numerico insegnante-bambino.
Per la motivazione	Tutte le proposte di gioco prevedranno il coinvolgimento diretto ed attivo dei bambini.





Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	Offrirà numerose opportunità di gioco in cui i bambini spontaneamente, o su sollecitazione, saranno motivati a riutilizzare le parole conosciute. L'insegnante solleciterà la produzione con parole e frasi sospese e ponendo domande pertinenti.

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

L'attività in piccolo gruppo ottimizza la partecipazione e i tempi di attesa, migliora l'ascolto e il controllo della pronuncia. L'attività di gioco con le fotografie e le costruzioni si svolgono nell'aula ludica. L'attività di costruzione del *memory* avviene in aula o nel laboratorio artistico.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- fotografie con gli animali del bosco (doppia serie da utilizzare come *memory*)
- animali della foresta e del parco della DUPLO
- scheda operativa per la realizzazione di un *memory* individuale (vedi **Allegati**)

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a disporsi in riga sedendosi a gambe incrociate sul pavimento per osservare una serie di fotografie raffiguranti gli animali visti sulle tabelle informative del parco/Bosco Romagno. Nomina e descrive le caratteristiche di ciascun animale, e indica i comportamenti idonei da adottare in loro presenza (vera o presunta). Utilizza, per esempio, espressioni come: - <i>Al à il pêl di colôr...</i> - <i>Al à cuatri... çatis.</i> - <i>Al à la code / lis antenis / il bec.</i> - <i>Al è grues / piçul.</i> - <i>Al mangje...</i> - <i>No meti lis mans intai sterps, sot i claps, inte jerbe alte, indulà che no si viôt.</i> - <i>Ocjo dai sterps.</i> - <i>No disturbâ lis covadis.</i> - <i>No tocjâ besteutis vivis o muartis.</i> - <i>No cori daûr a nemâi salvadis.</i> L'insegnante pone le immagini sul pavimento di fronte ai bambini.	I bambini osservano, ascoltano e riflettono in silenzio sull'importanza delle norme di sicurezza.



attività 9



L'insegnante introduce un breve focus fonologico. Fa notare che, fra tutti gli animali riprodotti sulle fotografie, solo due nascondono dei "suoni amici" già incontrati in precedenza: *cenglâr, çus*. Mentre li ripete, accompagna il suono /t/ e la vocale lunga /a:/ con i gesti corrispondenti. Fa ascoltare di seguito, per alcune volte, i suoni in isolamento.

I bambini ascoltano in silenzio e se lo desiderano accompagnano con il gesto l'ascolto dei suoni oggetto di focus fonologico.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante propone la realizzazione di un <i>memory</i> degli animali da portare a casa (vedi Allegati). Invita i bambini a prendere posto nello spazio in aula attrezzato per il lavoro manuale o nel laboratorio artistico se presente. Illustra le fasi di realizzo del <i>memory</i>, ricorrendo alla gestualità e utilizzando format verbali quali: - <i>Piturâ dentri des figuris cence jessî.</i> - <i>Piturâ cence lassâ busis blancjîs.</i> - <i>Taiâ dilunc de rie.</i> A questo punto distribuisce i materiali ai bambini e li guida nella realizzazione ripetendo, individualmente, le istruzioni.	I bambini osservano e ascoltano le spiegazioni per la realizzazione del <i>memory</i>. Successivamente eseguono quanto richiesto dall'insegnante.
L'insegnante propone un gioco di associazione (nome-animale) utilizzando le fotografie mostrate ai bambini ad inizio attività. Spiega le modalità del gioco (si tratta di una caccia fotografica). Il gioco si articola in due fasi: 1. Le foto vengono posizionate sul pavimento, una accanto all'altra, coperte (come per il gioco del <i>memory</i>). I bambini sono disposti in riga e in piedi a una certa distanza per permettere una miglior visuale. L'insegnante chiama un bambino per volta e nomina uno degli animali presenti sulle foto. Il bambino dovrà trovare la foto con il soggetto nominato, girando le carte fino a trovare quella giusta che andrà ad appoggiare sul pavimento in un punto da lui scelto nello spazio di gioco. Infine riprende posto sulla riga. 2. Quando tutti i bambini avranno posizionato le fotografie, l'insegnante invita due bambini per volta a trovare due diversi animali da lei nominati. Individuata la foto la mostrano ai compagni (sempre disposti in riga, seduti sul pavimento) e la posizionano in un altro punto dell'aula motoria. Il gioco prosegue fintanto che tutti sono stati chiamati a giocare.	I bambini osservano, ascoltano e, giocando, eseguono le azioni richieste dall'insegnante.





L'insegnante propone ora un nuovo gioco denominato *Dentri e Fûr* con i "suoni amici", introducendo un focus fonologico su alcuni dei suoni già incontrati in precedenti attività.

Tracciato un cerchio sul pavimento invita i bambini a disporsi intorno. I bambini ascolteranno una serie di parole. Solo alcune di queste conterranno due "suoni amici" (ad esempio, il suono associato a **gj** e quello della vocale lunga con accento circonflesso /**ê**/). Ecco alcuni esempi: *gjate*, *Vigji*, *gjornâl*, *chês*, *vuê*, *sês*.

I bambini dovranno sintonizzarsi su questi due suoni, che l'insegnante propone in isolamento per tre volte associando i movimenti corrispondenti (schioccare le dita per **gj** e fare il movimento delle onde per la **ê**). I bambini dovranno:

- fare un salto dentro al cerchio quando sentiranno una parola che non contiene uno di questi suoni;
- restare in piedi fuori dal cerchio e fare il movimento corrispondente quando sentiranno una parola contenente uno dei due suoni.

I bambini ascoltano ed eseguono diversi movimenti a seconda di quello che l'insegnante propone verbalmente.

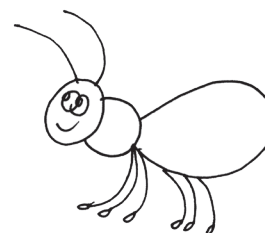
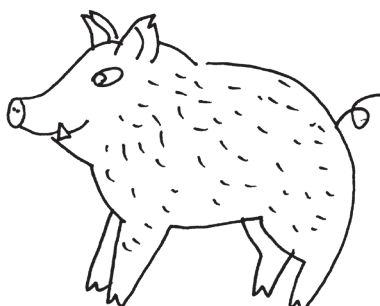
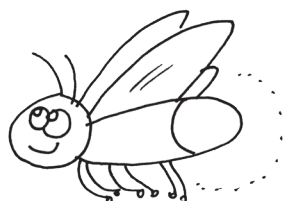
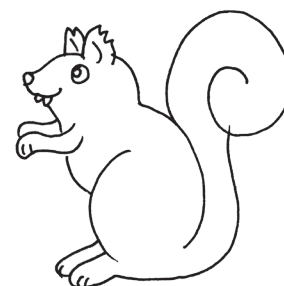
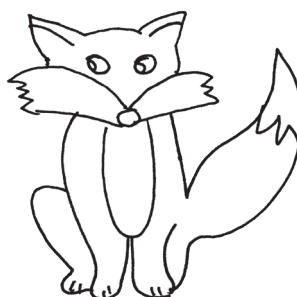
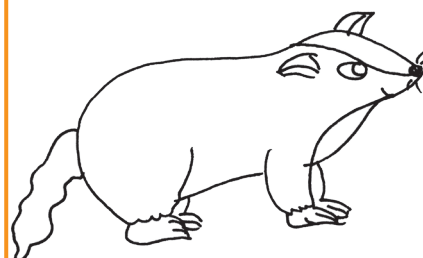
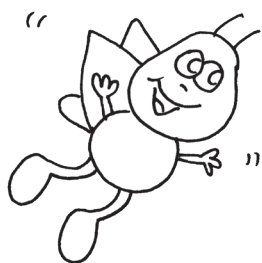
FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita ancora i bambini al gioco. Questa volta verranno utilizzati gli animaletti del bosco in plastica (per esempio Animali della foresta e del parco della DUPLO). L'insegnante mette a disposizione dei bambini, seduti in cerchio sulle proprie sedie, gli animali sistemandoli alla rinfusa sopra un tavolo. Invita un bambino per volta a trovare l'animaletto da lei descritto nelle sue caratteristiche fisiche senza nominarlo. Il bambino di turno, dopo averlo individuato, dovrà cercare di nominarlo.	I bambini osservano, ascoltano, individuano l'animale descritto dall'insegnante e lo nominano.
L'insegnante mette a disposizione dei bambini i materiali di gioco utilizzati nelle fasi precedenti (le fotografie per il gioco <i>Cîr e cjate</i> , il cerchio <i>Dentri e fûr</i> , il <i>memory</i> e le costruzioni con gli animaletti della foresta e del parco) sollecitandone l'utilizzo libero in autonomia.	I bambini utilizzano liberamente i materiali messi a disposizione dall'insegnante riutilizzando la lingua incontrata durante il percorso.
L'insegnante propone la realizzazione di un plastico utilizzando le costruzioni (del tipo DUPLO). I bambini, a turno, scelgono e nominano un animale del bosco da collocare sul plastico. L'insegnante sollecita i bambini e descrive le caratteristiche dell'animaletto scelto, dando loro tutto il supporto necessario.	I bambini osservano, ascoltano, eseguono quanto richiesto e, se lo desiderano, rispondono agli stimoli linguistici dell'insegnante.



Zûc di memorie

des besteutis



PAR NO FÂSI MÂL

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Medio e piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande
- raccontare i punti salienti della storia *Tombulis*
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- attivare i canali senso percettivi per esplorare ed acquisire informazioni
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- ideare modalità per la documentazione delle esperienze

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- rispettare una sequenza motoria
- coordinare i movimenti del corpo durante l'utilizzo dello scivolo e dell'altalena
- sviluppare la motricità fine
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- adottare norme di prevenzione per la sicurezza personale ed altrui in situazione di gioco all'aperto
- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- collaborare ad un progetto comune
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti a: - parole ed espressioni riferite a situazioni di pericolo e alle regole di comportamento necessarie per non incorrervi.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di comprendere: - parole ed espressioni riferite a situazioni di pericolo e alle regole di comportamento necessarie per non incorrervi; - parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di alcuni giochi e di un laboratorio per la simbolizzazione grafica delle regole di comportamento, comprese semplici consegne.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere e produrre parole ed espressioni riferite ad alcune situazioni di pericolo e alle regole e comportamenti idonei per la prevenzione degli incidenti in situazione di gioco ed esplorazione del bosco/parco.

► FOCUS FONOLOGICO

Questa attività non prevede l'introduzione di nuovi suoni. Quando si presenta l'opportunità, l'insegnante richiama i suoni presentati nelle attività precedenti, riproponendo il movimento o il gioco associato.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Parole ed espressioni ricorrenti di quest'attività.
Sostantivi e aggettivi: *aghe, bosc, çus, fossâl, jerbe, niçul, pint, riuç, sgliçul, troi, Vigji scusson, blanc, planc.*
Verbi: *cjaminâ, cucâ, niçulâ, nulî, sbrissâ, scoltâ, strenzi, svolâ, tocjâ, tombolâ.*
Espressioni e domande:
 - *Cjamine adasi dilunc dal troi.*
 - *No lassâ mai il troi.*
 - *Sta ae largje dal fossâl.*
 - *Ocjo dai sterps.*

- *Tegniti strent cuant che tu ti niçulis e cuant che tu vâs su pe scjalute dal sgliçul.*
- *Sta ae largje dal niçul in moto.*
- *Niçule biel plancut.*
- *Sta ae largje de trombe dal sgliçul.*
- *Fâs la file.*
- *Spiete la volte.*
- *No slontanâti.*
- *Ce fasial Vigji?*
- *Cuant podino dî a Vigji «Oçjo che tu ti fasis mâl»?*
- *Parcè?*
- *Cemût podino contâlu a duçi?*

► **DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)**

.....

.....

.....

► **CANALI SENSORIALI COINVOLTI**

- visivo
- uditivo
- tattile

► **QUALI STRATEGIE UTILizzerò?**

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante parlerà lentamente, farà ricorso alle immagini del racconto <i>Tombulis</i> , alla gestualità e mimica facciale.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Quando si presenterà l'opportunità, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti riproponendo il movimento o il gioco associato.
Per la gestione dell'attenzione	Renderà partecipi tutti i bambini prestando attenzione ai loro interventi verbali, a bisogni, aspettative, sguardi...
Per la motivazione	Creerà aspettative e voglia di giocare. Proporrà uscite in giardino.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante solleciterà le prime forme di produzione con parole e frasi sospese (frasi inerenti al racconto) e ponendo domande pertinenti. Promuoverà giochi e situazioni in cui i bambini sono sollecitati ad interagire verbalmente, sperimentando parole e suoni.





Per sostenere e sviluppare la produzione

In caso di produzioni spontanee o risposte in italiano, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l'*output* del bambino restituendo la parola o la frase in friulano. In caso di produzioni di singole parole (olofrasi) in friulano da parte dei bambini, l'insegnante estenderà l'*output* inserendo la parola in una frase completa (*scaffolding*).

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

L'attività prevede diverse fasi di realizzazione da farsi in tempi diversi. Per ciascuna fase vengono riprese le regole, centro dell'attenzione dell'esperienza promossa, dando spazio all'esperienza personale di ciascuno, raccontata e condivisa in lingua italiana e rimandata dall'insegnante in lingua friulana. Parte delle produzioni grafico-pittoriche realizzate dai bambini vengono esposte all'ingresso della scuola, nello spazio dedicato *Zuin ben, zuin in sigurece* a favore della sensibilizzazione delle famiglie. Le attività si svolgono parte in aula e parte nel giardino della scuola.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- immagini del racconto *Tombulis* su fogli da disegno e carte da gioco formato A5
- schede prestampate
- fogli da disegno
- pennarelli
- fogli di cartoncino colorato
- colla
- forbici
- plastificatrice
- 6 bastoncini da 100cm

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

Che cosa fa l'insegnante	Che cosa fanno i bambini
L'insegnante invita i bambini a sedere in semicerchio di fronte alle immagini del racconto esposte alla parete dell'aula. Utilizzando un linguaggio semplice, riassume in lingua friulana le situazioni in cui il maggiolino <i>Vigji</i> mette a rischio la sua incolumità. Descrive le regole che avrebbe dovuto osservare per non incorrere in situazioni di pericolo. Sono le stesse che i bambini sono tenuti a osservare quando giocano con lo scivolo: - <i>Cjaminâ adasi dilunc dal troi.</i> - <i>No lassâ mai il troi.</i> - <i>Stâ ae largje dal fossâl.</i> - <i>Ocjo dai sterps.</i> - <i>Tignîsi strents cuant che si niçulisi e cuant che si va su pe scjalute (dal sgliçul).</i> - <i>Stâ ae largje dal niçul in moto</i>	I bambini osservano e ascoltano. Liberamente scorrono con lo sguardo i disegni a disposizione soffermandosi a guardare quello che a loro avviso bene interpreta ciò che l'insegnante descrive.





- *Niçulâ biel plancut,*
- *Stâ ae largje de trombe dal sgliçul.*
- *Fâ la file.*
- *Spietâ la volte.*
- *No slontanâsi.*

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPRENSIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante chiede la collaborazione dei bambini per distribuire le carte da gioco <i>Tombulis</i> (si utilizzano tutte le immagini del racconto integrale) sul pavimento, fra la parete su cui sono disposte le sequenze illustrate del racconto e il semicerchio delle sedie su cui sono seduti. Invita coppie di bambini a trovare, fra le numerose carte distribuite alla rinfusa sul pavimento, quelle corrispondenti alle immagini in cui possono essere applicate le regole da lei via via descritte. Forme espressive e domande: - <i>Tignîsi strents cuant che si niçulisi e cuant che si va su pe scjalute (dal sgliçul).</i> - <i>Stâ ae largje dal niçul in moto.</i> - <i>Niçulâ biel plancut.</i> - <i>Stâ ae largje de trombe dal sgliçul.</i> - <i>Fâ la file.</i> - <i>Spietâ la volte.</i> - <i>Cuale ise la regule che no cjatìn intai dissens des cjartis de storie? (Chê dal sgliçul).</i> Ciascuna carta individuata e commentata viene posta in evidenza sul pavimento. Alla fine l'insegnante fa notare l'assenza dei disegni fra le carte da gioco relative all'uso dello scivolo.	I bambini collocano in ordine sparso sul pavimento le carte da gioco. A coppie osservano, cercano e trovano le carte a cui possono essere riferite le regole via via nominate dall'insegnante e verificano l'assenza dei disegni fra le carte da gioco relative all'uso dello scivolo.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
Il gioco continua nella fase della produzione. Servendosi delle immagini del racconto esposte alla parete, l'insegnante chiede ai bambini di indicare e nominare le situazioni in cui il maggiolino si espone a un pericolo.	I bambini ascoltano, osservano e, con il supporto dell'insegnante, descrivono le situazioni che desiderano. Qualora le produzioni siano in italiano, l'insegnante darà un <i>feedback</i> in friulano.





L'insegnante propone ora la rielaborazione pittorica di un'esperienza personale condotta dai bambini in situazione di gioco con lo scivolo e l'altalena. Prima che i bambini inizino a disegnare pone alcune domande per aiutarli a focalizzare l'attenzione sui possibili pericoli.

Lo scivolo.

- *In ce mût si vadiâl sù pe scjalute dal sgliçul? Tignintsi strents.*
- *Par no fâsi mâl biel tant che si spiete di lâ sù pe scjalute dal sgliçul ce si aial di fa? Fâ la file, spietâ la volte.*

L'altalena.

- *Ce si aial di fâ cuant che si dopre il niçul? Tignîsi strents, niçulâ biel plancut, stâ ae largje dal niçul in moto e spietâ che si fermi.*

Invita quindi i bambini a immaginare quale scenetta desiderano riprodurre con la pittura.

I bambini osservano, ascoltano e rispondono agli stimoli verbali dell'insegnante. Quindi disegnano una scenetta.



Raccolte le carte da gioco che non riguardano espressamente le situazioni di pericolo precedentemente illustrate, l'insegnante focalizza l'attenzione del gruppo sulle restanti, ponendo domande tipo:

- *Cuant podîno dî a Vigji «Oçjo che tu ti fasis mâl»? Parcè?*
- *A scuele cuant podîno dî «Oçjo che tu ti fasis mâl»?*
- *Tal parc, fûr di scuele, cuant podîno dî «Oçjo che tu ti fasis mâl»?*

Motiva i bambini a simbolizzare le dieci regole chiedendo:

- *Cemût podîno contâlu a duçj?*

I bambini rispondono alle domande stimolo poste dall'insegnante, commentano facendo confronti con la propria esperienza di gioco e predispongono il laboratorio.

La formula privilegiata per la simbolizzazione è quella grafica. Pertanto, come di consueto, l'insegnante distribuisce i compiti a ciascun bambino per l'allestimento del laboratorio. Durante questa fase sollecita la nomenclatura dei colori, degli strumenti e dei materiali da lavoro necessari alla realizzazione della formalizzazione grafico-pittorica.

I bambini osservano, ascoltano, agiscono e rispondono agli stimoli linguistici dell'insegnante.





Le varie regole verranno simbolizzate graficamente su una scheda prestampata su cui sono rappresentati un triangolo o un doppio cerchio (segnali di divieto e pericolo). La scelta dell'illustrazione di ciascuna regola avviene per alzata di mano. Al termine dell'operazione i bambini nominano la regola rappresentata. Regole: - <i>Tignîsi strents cuant che si niçulisi.</i> - <i>Stâ ae largje dal niçul in moto.</i> - <i>Fâ la file.</i> - <i>Spietâ la volte.</i> - <i>Tignîsi strents cuant che si va sù pe scjalute (dal sgliçul).</i> - <i>Stâ ae largje de trombe dal sgliçul.</i>	I bambini osservano, ascoltano e individuano simboli per rappresentare il pericolo e le regole comportamentali. Quindi le simbolizzano graficamente dentro i contorni dei segnali di pericolo e di divieto e le descrivono ricorrendo a format verbali con l'aiuto dell'insegnante.
L'insegnante mostra ai bambini i disegni da loro realizzati. Pone domande tipo: - <i>Cuâl metîno dongje dal sgliçul?</i> - <i>Cuâl metîno dongje dal niçul?</i> I bambini scelgono per alzata di mano quelle illustrate meglio, quindi ripetono a voce alta ciascuna regola rappresentata.	I bambini ascoltano, osservano, scelgono e descrivono le illustrazioni.
L'insegnante invita i bambini a ritagliare lungo i contorni i segnali scelti e a rispondere alle domande da lei via via formulate circa il nome degli strumenti da lavoro utilizzati, i nomi dei colori e la descrizione delle immagini rappresentate sul disegno. In seguito i segnali vengono riprodotti in fotocopia su cartoncino rigido, plastificati e fissati su un bastoncino di 100 mm.	I bambini osservano, ascoltano, eseguono quanto richiesto verbalmente dall'insegnante e rispondono alle domande.
L'insegnante suddivide il gruppo sezione in sei sottogruppi, distribuendo a ciascun gruppo uno dei segnali con le regole illustrate. Li invita a uscire in giardino alla ricerca del luogo più idoneo in cui collocarle. Individuato, chiede ai bambini di descrivere la regola rappresentata. Ogni segnale dotato di bastoncino viene infilato nel terreno accanto alle strutture di gioco.	I bambini osservano, ascoltano, eseguono quanto richiesto verbalmente dell'insegnante e rispondono agli stimoli linguistici dell'insegnante.



attività 10



I bambini, con il supporto dell'insegnante raccolgono in un fascicoletto individuale da portare a casa i disegni realizzati da ciascuno di loro. Le pagine sono corredate dalla descrizione delle regole nelle due lingue (friulano e italiano).

Procedimento costruzione fascicoletto

Ogni bambino riceve le dieci schede (fotocopie) da cui ritagliare i segnali illustrati dai vari compagni. Ciascun bambino ha nel proprio fascicolo il proprio disegno. I vari segnali vengono incollati su fogli di cartoncino colorato e corredate dalla descrizione della regola (ottenuta con fotocopia). A lavoro ultimato l'insegnante realizza i fascicoli corredate da copertina e indicazioni per le famiglie.

Sulla copertina del decalogo si trascrive in fotocopia il titolo colorato *Zuiâ in sigurece tal viert. Racuelte di pituris cu lis regulis di tignî a ments / Giocare in sicurezza all'aperto. Raccolta illustrata delle regole da osservare.*

L'insegnante invita i bambini a descrivere la propria rielaborazione pittorica relativa all'uso dell'altalena, dello scivolo e della passeggiata nel bosco sperimentata personalmente nel giardino della scuola.

L'insegnante invita i bambini a giocare in giardino. Avvicinandosi ai bambini impegnati con lo scivolo e l'altalena, li stimola a "leggere" i segnali posti accanto.

I bambini realizzano un decalogo personale da portare a casa. Lo sfogliano nominando le regole rappresentate.

I bambini descrivono il proprio disegno aiutati, se necessario, dall'insegnante.

I bambini "leggono" i segnali posti accanto a scivolo ed altalena.



VIGJI E IL NIÇUL

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Medio gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- eseguire conteggi, numerazioni, quantificazioni

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale ed eseguire varie andature
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare la motricità fine
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti: - al testo di una canzone; - alle espressioni relative ai comportamenti assunti dal maggiolino; - a frasi ed espressioni relative alle regole da seguire durante il gioco con l'altalena; - ai nomi dei colori e degli strumenti di lavoro.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di saper: - comprendere il testo della canzone; - comprendere le regole che tutelano la propria ed altrui sicurezza in situazione di gioco ed esplorazione del bosco/parco; - comprendere parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento dei giochi e del laboratorio artistico, comprese semplici consegne; - discriminare alcuni suoni già proposti nelle attività precedenti.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere e produrre parole e brevi frasi riferite a esperienze esplorative e di gioco verificabili al parco e nel bosco e alle norme di prevenzione infortuni e sicurezza connesse; - produrre nomi di animali, strutture di gioco ed elementi vari presenti nel bosco/parco; - ripetere il testo della canzone.

► FOCUS FONOLOGICO

Questa attività non prevede l'introduzione di nuovi suoni. L'insegnante coglie l'occasione per richiamare i suoni associati a **ç** e alla vocale lunga **â** presentati nelle attività precedenti, riproponendo il movimento o il gioco associato.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Parole ed espressioni ricorrenti in questa specifica attività.
Sostantivi: *cîl, çus, jerbe, niçul, peç, ramaç, Vigji scusson*, nomi dei colori e degli attrezzi di lavoro.
Verbi: *niçulâ, scoltâ, strenzi, svolâ, tombolâ*.
Espressioni e domande:
 - *Tegniti strent cuant che tu ti niçulis.*
 - *Sta ae largje dal niçul in moto.*
 - *Ce fasial Vigji?*
 - *Ce fasial il çus?*
 - *Ce disial il çus a Vigji?*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- mimico-gestuale

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante parlerà in modo leggermente rallentato pronunciando le parole chiaramente e associando al linguaggio verbale anche quello extralinguistico (gestualità, mimica, uso di immagini, realia, ecc.) e paralinguistico (intonazione, ritmo della voce, enfattizzazione delle parole chiave, ecc.).
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Si evidenzieranno, attraverso l'intonazione, alcune parole contenenti alcuni suoni oggetto di focus fonologico associando il movimento o il gioco descritto nell'apposita sezione.
Per la gestione dell'attenzione	Modulerà tono, velocità e timbro della voce. Creerà situazioni comiche animando i burattini e ricorrendo al linguaggio mimico gestuale.
Per la motivazione	Ogni proposta sarà finalizzata alla realizzazione di un gioco.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	L'insegnante solleciterà le prime forme di produzione con parole e frasi sospese (frasi inerenti al racconto) e ponendo domande pertinenti.



attività 11



Per sostenere e sviluppare la produzione

In caso di produzioni spontanee o risposte in italiano, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l'*output* del bambino restituendo la parola o la frase in friulano.
In caso di produzioni di singole parole (olofrasi) in lingua friulana l'insegnante estenderà l'*output* inserendo la parola in una frase completa (*scaffolding*).

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

L'insegnamento della canzone con metodo Kodaly facilita la comprensione e la produzione del testo e la possibilità di utilizzarlo per attività di gioco amplifica il buon raggiungimento degli obiettivi previsti. Il testo della canzone e la modalità del gioco sono semplici, permettendo ai bambini di ripeterlo in autonomia in tempi brevi. Le attività di gioco vengono proposte all'interno dell'aula motoria o in giardino. I giochi relativi all'individuazione dei suoni tipici della lingua friulana avvengono in aula o in altro luogo silenzioso, lontano da altre sollecitazioni sonore che possano creare disturbo.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- carte gioco *Tombulis* (versione integrale del racconto)
- schede prestampate
- colori a matita o pennarelli

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante dispone i bambini seduti in semicerchio sulle sedie (modalità di insegnamento della canzone secondo Metodo Kodaly) e mostra la carta-gioco che ritrae il maggiolino sull'altalena, mentre il gufo è appollaiato su un ramo posto di fronte. Descrive la scenetta mentre indica i vari elementi presenti nell'immagine (<i>peç, ramaç, çus, scusson, cîl, jerbe</i>). Mette poi in evidenza le regole: - <i>Tegniti strent cuant che tu ti niçulis.</i> - <i>Sta ae largje dal niçul in moto.</i> - <i>Niçule biel plancut.</i>	I bambini osservano e ascoltano.
L'insegnante presenta la canzone <i>Vigji e il niçul</i> (metodo Kodaly, vedi Allegati) cantandola interamente accompagnata da imitativi.	I bambini ascoltano e osservano.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a eseguire gli imitativi corrispondenti alle azioni descritte dal canto, mentre lo esegue per loro interamente. L'insegnante in questo caso si limita a cantare (fase di verifica della comprensione).	I bambini ascoltano ed eseguono gli imitativi.





L'insegnante forma due gruppi disponendoli uno di fronte all'altro: uno interpreta il gufo, l'altro il maggiolino. Mentre canta il breve testo, i bambini alternandosi (come nel gioco "botta e risposta") lo accompagnano con i movimenti relativi all'atto del dondolare e volare.	I bambini ascoltano ed eseguono gli imitativi previsti dal canto.
A questo punto inserisce un focus fonologico per ricordare i suoni associati a ç e alla vocale â. Invita i bambini a sintonizzarsi su questi suoni facendoli ascoltare più volte in isolamento e associando i relativi movimenti (rispettivamente, toccare con l'indice la punta del naso e fare il movimento delle onde del mare). Poi ripete lentamente la canzone, invitando i bambini a eseguire i movimenti quando sentono i due suoni.	I bambini ascoltano e, se lo desiderano, associano ai suoni ç e â i movimenti corrispondenti.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a sedersi a terra formando un girotondo. Li stimola a riflettere su quanto imparato chiedendo <i>Parcè il çus disial a Vigji di no niçulâsi?</i> e facendo riferimento alla presentazione iniziale in cui il gufo vuole spiccare il volo, ma il maggiolino si trova sulla sua traiettoria, rappresentando un pericolo per la sua incolumità. Dà spazio agli interventi dei bambini rimandando, quando necessario, in lingua friulana le osservazioni più pertinenti.	I bambini ascoltano e, se lo desiderano, rispondono alla domanda-stimolo dell'insegnante.
A questo punto l'insegnante propone ai bambini di cantare assieme a lei (Metodo Kodaly). I bambini vengono disposti alternati su due file parallele, distanti una dall'altra un metro e mezzo circa. Fatta una conta (<i>Vigji e il çus</i>) per individuare chi fra i presenti interpreta il gufo, si dà il via al gioco. I bambini cantano assieme all'insegnante oscillando le braccia avanti e indietro, fingendo di dondolare sull'altalena. Il bambino che fa il gufo attraversa lo spazio fra le due file fingendo di volare. Deve evitare di essere toccato. Se sbadatamente viene colpito esce dal gioco.	I bambini osservano e ripetono la canzone assieme all'insegnante giocando.  



attività 11



Concluso il gioco, l'insegnante distribuisce le consegne per l'allestimento del laboratorio artistico e guida ciascuna fase della costruzione del gufo animato (vedi **Allegati**) che sarà corredato dal testo della canzone da portare a casa.

Durante le operazioni di costruzione i bambini sono sollecitati a nominare gli strumenti e i materiali di lavoro e a descrivere le azioni svolte ed i colori via via utilizzati:

- *O tai il sfuei.*
- *O tachi cu la cole.*
- *Il peç al è vert.*
- *La panze dal çûs e je di colôr grîs.*

I bambini osservano, ascoltano, allestiscono il laboratorio, seguono le indicazioni date dall'insegnante per costruire il gufo animato e rispondono alle sue domande-stimolo.

Usano il burattino per giocare.

Allegati attività 11

Vigji e il niçul

PUPINI MIRIAM e TOTH TAMAS

Vigji sul niçul si niçule
il çus che i bruntule:
«Sul niçul no sta a lâ,
che jo o ài di svolâ!»



(Pupini-Toth)

Șchede
cul stampon
dal çus.



JO O IMPARI CUN VIGJI

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Medio gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione sulla storia *Tombulis* ascoltata
- raccontare i punti salienti della storia *Tombulis*
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto coralmemente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- esprimere curiosità e capacità esplorativa, porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- attivare i canali senso-percettivi per esplorare ed acquisire informazioni
- conoscere caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- mettere in sequenza temporale una serie di immagini
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- discriminare animali del bosco/parco in base alle caratteristiche possedute
- eseguire conteggi, numerazioni, quantificazioni
- ideare modalità per la documentazione delle esperienze

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare la motricità fine

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- collaborare ad un progetto comune
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► **OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ****FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI**

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini verranno esposti: - alle parole ed espressioni relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena o con lo scivolo; - al lessico degli elementi viventi e non presenti nell'ambiente naturalistico del parco/bosco; - al nome di strumenti, colori e materiali necessari al completamento delle schede operative del libro individuale <i>Tombulis</i>.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di saper comprendere: - parole ed espressioni relative ai comportamenti più idonei da assumere al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena o con lo scivolo; - il lessico degli elementi viventi e non presenti nell'ambiente naturalistico del bosco/parco; - parole ed espressioni riferite al funzionamento e allo svolgimento di alcuni giochi e attività, nonché al completamento delle schede operative del libretto individuale <i>Tombulis</i>, comprese semplici consegne.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - produrre parole e brevi frasi riferite a esperienze esplorative e di gioco che si possono verificare al parco e nel bosco e alle norme di prevenzione infortuni e di sicurezza connesse; - ripetere e produrre parole relative agli elementi che caratterizzano l'ambiente naturale esplorato, il parco naturalistico e il bosco; - produrre il nome di strumenti, colori e materiali necessari al completamento delle schede operative del libro individuale <i>Tombulis</i>; - rispondere a brevi domande e fare delle brevi descrizioni di immagini relative al libretto individuale <i>Tombulis</i>.

► FOCUS FONOLOGICO

Questa attività non prevede l'introduzione di nuovi suoni. Quando si presenterà l'opportunità, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti, riproponendo il movimento o il gioco associato.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Parole ed espressioni ricorrenti incontrate lungo l'intero percorso. In particolare:

Sostantivi: *alis, code, panze, pîts, voi, çatis, antenis, bocje, bolp, lusigne, scusson, sghirat, cenglâr, çus, tas, farc, furmie, ruie, crot, jerbe, niçul, bosc, puint, riuç, sglicul, troi, Vigji, cartonut, fuarpiis, cole, sfuei di cjarte, pastei (colôr neri, blanc, zâl).*

Verbi: *cjaminâ, cori, niçulâ, sbrissâ, strenzi, svolâ, tombolâ; incolâ, piturâ, taiâ, tacâ, slargjâ.*

Espressioni:

- *Strenzi la cuarde.*
- *Niçule biel plancut.*
- *Svole ad alt.*
- *Tombole su la jerbe.*
- *Miôr scoltâ.*
- *No slontanâsi.*
- *Tornâ a cjase prin dal scûr.*
- *Cjaminâ adasi sul troi.*
- *Oçjo che tu ti fasis mâl.*
- *Oçjo dai sterps.*
- *No lassâ mai il troi.*
- *Stâ ae largje dal fossâl.*
- *Tignîsi strents cuant che si niçule e cuant che si va su pe scjalute.*
- *Stâ ae largje dal niçul in moto e de trombe dal sglicul.*
- *Stâ in grup.*
- *Fâ la file.*
- *Spietâ la volte.*
- *Taie la figure dilunc de rie.*
- *Met la cole dilunc de rie.*
- *Met / Slargje la cole su dute la cjarte.*
- *Ten strent.*
- *Conte fin a dîs.*
- *Tache sot / parsore.*

Domande:

- *Indulâ rodolial Vigji? Su la jerbe.*
- *Indulâ corial / cjaminial Vigji? Sul troi.*
- *Indulâ si niçulial Vigji? Sul fros.*
- *Indulâ si pendolial Vigji? Sul pin / peç.*
- *Ce sono chestis? Ce isal chest ca?*
- *Ce fasistu cumò? O tachi, o met la cole...*

► DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)

.....

.....

.....

► CANALI SENSORIALI COINVOLTI

- visivo
- uditivo
- tattile

► QUALI STRATEGIE UTILizzerò?

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante farà ricorso alle immagini del libro operativo <i>Tom-bulis</i> . Parlerà lentamente accompagnando parole, frasi ed espressioni con il linguaggio mimico-facciale.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Modulerà il tono, la velocità e l'intensità del volume della voce. Accompagnerà i suoni e le parole oggetto di focus fonologico con i gesti.
Per la gestione dell'attenzione	Renderà partecipi i bambini nell'utilizzo del libro operativo chiedendo loro di sfogliare le pagine e soffermandosi con particolare enfasi su quelle più interessanti e divertenti.
Per la motivazione	Lascerà spazio ai bambini di esprimere la propria opinione e di interagire liberamente per comunicare preferenze.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	Chiederà ai bambini di descrivere le immagini del libro, di indicare e descrivere le operazioni necessarie al completamento delle pagine, di nominare animali, strumenti di lavoro, colori e regole comportamentali relative all'uso dell'altalena e dello scivolo da osservare durante la passeggiata nel bosco.

► QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?

Sfogliare liberamente il libro gratifica e motiva i bambini a colorare con piacere la prima pagina con il desiderio di portarlo a casa per condividere il racconto e l'intera esperienza con la famiglia. La raccolta delle schede operative, dando vita ad un libretto individuale, costituisce la documentazione dell'intero percorso, offrendo uno spazio ulteriore ai bambini in cui poter ancora trattare contenuti, argomenti e informazioni a tema. Il libro verrà di seguito utilizzato sia in situazione di recupero/potenziamento delle abilità linguistiche dei bambini, sia in situazione di promozione di nuove attività che in situazione di verifica. La gestione del libro avviene in aula in situazione di lettura delle immagini, coloritura o completamento delle stesse. Alcune volte il libro viene inviato a casa.

► QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?

- burattino maggiolino
- schede operative raccolte in un fascicolo individuale dal titolo *Tom-bulis*
- particolari in piccolo formato di alcune delle illustrazioni della storia
- fotografie che ritraggono i bambini durante le esperienze più significative incontrate durante l'intero percorso

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ
FASE DELL'ESPOSIZIONE

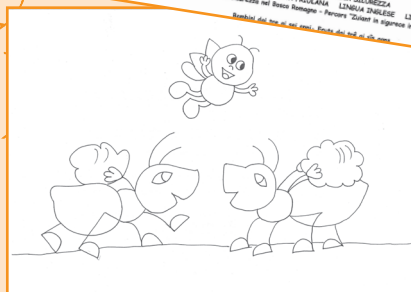
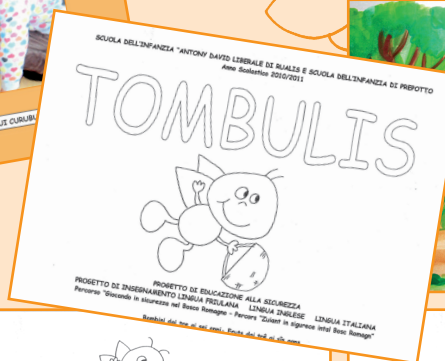
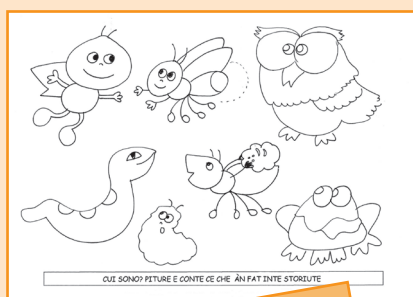
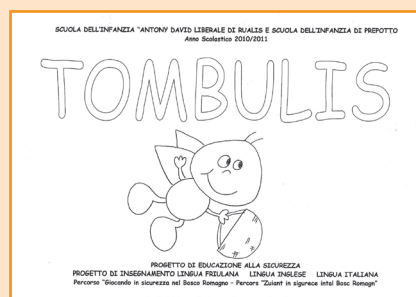
<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante dà voce al burattino <i>Vigji</i> per presentare il libro operativo <i>Tombulis</i>. Si tratta della raccolta di schede (rilegate in un libretto) che documentano sia il racconto che le esperienze condotte o da compiere dai bambini durante l'intero percorso, con immagini da colorare e completare. Il libro viene offerto ai bambini come un dono da poter condividere anche con i familiari. Infatti verrà di seguito inviato periodicamente a casa accompagnato da indicazioni, specifiche per ciascuna occasione, sul compito da fare in compagnia dei familiari. Il libro diviene il canale privilegiato di comunicazione fra scuola e famiglia. Dopo averlo distribuito, l'insegnante invita i bambini a sfogliarlo soffermandosi a descrivere le pagine più significative del racconto: ne emergono regole comportamentali e situazioni buffe. L'insegnante si sofferma a descrivere anche le pagine da completare e quelle di gioco, momento interessante in cui le parole chiave e i format verbali trovano continuità concorrendo all'ottimizzazione dell'interiorizzazione e produzione della lingua friulana.	I bambini osservano e ascoltano sfogliando il libretto.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante approfitta ora del libretto sollecitando i bambini a: - trovare al suo interno alcune scenette riferite a una determinata regola; - trovare al suo interno le immagini con gli animali da lei nominati; - scorrere le pagine per trovare l'inizio, la fine, il momento di maggior pericolo, di divertimento, ecc. del racconto da lei nominato e descritto. Espressioni utilizzate: <i>strenzi la cuarde, niçulâ biel plancut, miôr scoltâ, no slontanâsi, tornâ a cjase prin dal scûr, cjaminâ adasi sul troi, ocjo che tu ti fasis mâl, ocjo dai sterps, no lassâ mai il troi, stâ ae largje dal fossâl, tignîsi strents cuant che si niçule e cuant che si va su pe scjalute, stâ ae largje dal niçul in moto e de trombe dal sgliçul, stâ in grup, fâ la file, spietâ la volte.</i> Parole utilizzate: <i>bolp, cenglâr, çus, lusigne, farc, furmie, croç, sarpint, tas, sghirat.</i>	I bambini osservano, ascoltano e, sfogliando il libretto, eseguono quanto richiesto dall'insegnante.

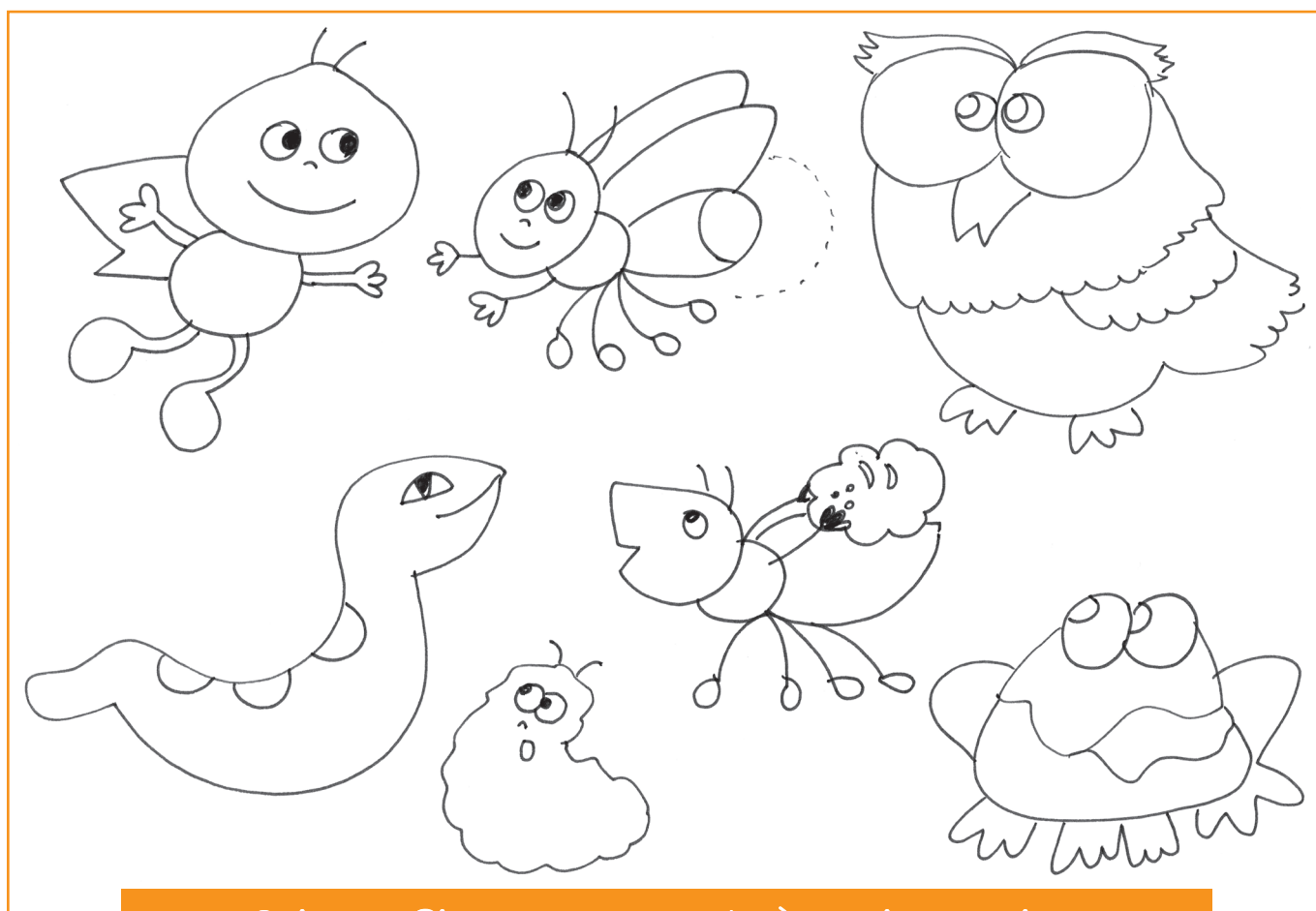
FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante invita i bambini a sfogliare le varie pagine e per ciascuna formula alcune domande. Ad esempio: - <i>Indulà rodolial Vigji? Su la jerbe.</i> - <i>Indulà corial / cjaminial Vigji? Sul troi.</i> - <i>Indulà si niçulial Vigji? Sul fros.</i> - <i>Indulà si pendolial Vigji? Sul pin / peç.</i> - <i>Ce sono chestis?</i> - <i>Ce isal chest ca?</i> - <i>Ce fasial il çus / Vigji cumò?</i>	I bambini sfogliano le pagine e su invito, a turno, rispondono alle domande-stimolo dell'insegante.
In tempi diversi, l'insegnante chiede a ciascun bambino di trovare fra le tante pagine quella con la scienetta da lui preferita, quella in cui <i>Vigji</i> mette a rischio la sua salute, quella in cui incontra la rana, il serpente, la lucciola... e di descriverla.	I bambini osservano, ascoltano gli stimoli dell'insegnante e, se lo desiderano, descrivono alcune illustrazioni del libretto.

Allegati attività 12




Cuche ben e pense. Ce no si puedial fâ intal Bosc Romagn? Diû tu.



Cui sono? Piture e conte ce che àn fat inte storiute

JO E VIGJI

Età dei bambini: 3, 4, 5 anni

Medio e piccolo gruppo

Competenze linguistiche dei miei bambini (appunti per l'insegnante):

.....

.....

.....

► LINGUA UTILIZZATA

- friulano

► CAMPI DI ESPERIENZA E OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

I bambini dovrebbero:

I DISCORSI E LE PAROLE

- prestare maggior attenzione durante le proposte didattico-educative
- associare azioni e suoni a produzioni verbali
- rispondere in modo pertinente a domande di comprensione
- descrivere situazioni ed esperienze vissute
- interagire verbalmente con i compagni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- sperimentare tecniche e materiali diversi per registrare e rappresentare le proprie esperienze
- inventare estemporaneamente dialoghi tra burattini che rappresentano i contenuti del racconto *Tombulis*
- articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari
- eseguire un canto e una filastrocca coralmente e da soli

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- conoscere caratteristiche del bosco, del parco e degli elementi naturali e non che lo compongono
- riconoscere nei temi trattati luoghi e situazioni precedentemente esplorati e vissuti e creare confronti e analogie
- acquisire primi comportamenti responsabili di salvaguardia della propria ed altrui salute in situazione di gioco e durante l'esplorazione all'aperto
- individuare situazioni di causa ed effetto
- mettere in sequenza temporale una serie di immagini
- controllare ed organizzare variamente uno spazio dato (foglio, aula motoria, palestra)
- discriminare animali del bosco/parco in base alle caratteristiche possedute

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- esercitare il controllo posturale ed eseguire varie andature
- eseguire giochi e movimenti seguendo le consegne dell'insegnante
- rispettare una sequenza motoria
- sviluppare un rapporto positivo con la propria corporeità, diventando consapevoli delle proprie risorse e dei propri limiti

IL SÉ E L'ALTRO

- riflettere sui comportamenti da assumere per la propria ed altrui salvaguardia durante il gioco con l'altalena e in prossimità di stagni e ruscelli e sull'importanza di seguire il sentiero nel bosco/parco per arrivare alla meta
- attivare l'interazione con gli altri nel gioco (sia nella conduzione che nella partecipazione attiva)
- parlare di sé per condividere esperienze comuni

► OBIETTIVI LINGUISTICI SPECIFICI PER QUESTA ATTIVITÀ

FASE IN CUI SI COLLOCA L'ATTIVITÀ E OBIETTIVI LINGUISTICI

Fase: MOTIVAZIONE	Ci si propone di offrire un contatto sereno, piacevole, stimolante e significativo con la lingua friulana.
ABILITÀ DI RICEZIONE ORALE	
Fase: ESPOSIZIONE	I bambini saranno esposti a: - espressioni e frasi relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena.
Fase: VERIFICA DELLA COMPrensIONE	Si vorrebbe che i bambini dimostrassero di saper: - comprendere espressioni e frasi relative ai comportamenti più idonei da assumere nel bosco e al parco, durante l'esplorazione, la passeggiata e l'arrampicata e in situazione di gioco con l'altalena.
ABILITÀ DI PRODUZIONE ORALE	
Fase: PRODUZIONE	Si vorrebbe che i bambini sapessero: - ripetere parole e brevi frasi riferite a esperienze esplorative e di gioco verificabili al parco e nel bosco e alle norme di prevenzione infortuni e sicurezza connesse; - nomi di elementi e animali presenti nel racconto.

► FOCUS FONOLOGICO

Questa attività non prevede l'introduzione di nuovi suoni. Quando si presenterà l'opportunità, l'insegnante richiamerà i suoni presentati nelle attività precedenti, riproponendo il movimento o il gioco associato.

► QUALI ELEMENTI LINGUISTICI MI SERVIRANNO?

- Parole e espressioni ricorrenti incontrate lungo l'intero percorso.

Ulteriori espressioni, quali:

- *Vigji al è strac e flap.*
- *Ocjo di no inneâti.*
- *Sta ae largje de aghe fonde par no inneâti.*
- *Di bot e sclop ocjo che ti glot.*

► **DI QUALI PAROLE DEVO CONTROLLARE LA PRONUNCIA? (appunti per l'insegnante)**

.....

.....

.....

► **CANALI SENSORIALI COINVOLTI**

- visivo
- uditivo
- mimico-gestuale

► **QUALI STRATEGIE UTILizzerò?**

Per la comprensibilità dell' <i>input</i>	L'insegnante farà ricorso alle fotografie scattate durante l'escursione nel bosco. Parlerà lentamente accompagnando parole, frasi ed espressioni con il linguaggio mimico facciale.
Per focalizzare l'attenzione sugli aspetti sonori della lingua	Modulerà il tono, la velocità e l'intensità del volume della voce. Accompagnerà i suoni e le parole oggetto di focus fonologico con i gesti.
Per la gestione dell'attenzione	Renderà partecipi i bambini nell'utilizzo delle foto.
Per la motivazione	Lascerà spazio ai bambini di intervenire gestualmente e verbalmente se lo desiderano.
Per la verifica della comprensione	L'insegnante inviterà i bambini a eseguire delle azioni senza fare lei stessa da modello e senza richiedere loro una produzione orale.
Per sollecitare le prime forme di produzione	Porrà domande, solleciterà la descrizione delle fotografie e sosterrà gli interventi verbali spontanei riferiti alla loro esperienza personale.
Per sostenere e sviluppare la produzione	In caso di produzioni spontanee o risposte in italiano, l'insegnante accoglierà con entusiasmo l' <i>output</i> del bambino restituendo la parola o la frase in lingua friulana. In caso di produzioni di singole parole (olofrasi) in friulano l'insegnante estenderà l' <i>output</i> inserendo la parola in una frase completa (<i>scaffolding</i>).

► **QUAL È IL SETTING PIÙ ADATTO?**

L'attività è indirizzata al piccolo gruppo e si svolge in aula nell'angolo del racconto, mentre il gioco motorio si può svolgere in palestra o in giardino o nell'aula motoria.

► **QUALI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI MI SERVIRANNO?**

- fotografie scattate ai bambini durante l'esplorazione e il gioco nel parco del bosco

attività 13

► DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

FASE DELL'ESPOSIZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante mostra e commenta ciascuna delle fotografie scattate durante l'esplorazione e il gioco nel parco del Bosco Romagno, ricordando ai bambini le regole comportamentali rappresentate. Coglie eventuali interventi e osservazioni spontanee espresse dai bambini e li rimanda in friulano.	I bambini osservano e ascoltano.
Inserisce un'ulteriore regola comportamentale. Si sofferma sulla foto che ritrae i bambini vicino al ruscello ed allo stagno e declama la regola: <i>Sta ae largje de aghe fonde par no inneâti.</i>	I bambini osservano e ascoltano.

FASE DELLA VERIFICA DELLA COMPrensIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante fa sedere i bambini in cerchio e distribuisce loro le fotografie. Li invita a prestare attenzione alle regole da lei via via nominate e descritte e a saperle riconoscere sulla propria fotografia. Quando un bambino riconoscerà la regola sulla foto in suo possesso dovrà alzarsi in piedi e scambiarla con un compagno a piacere.	I bambini osservano, ascoltano e, giocando con i compagni, segnalano all'insegnante la regola di volta in volta da lei nominata.
L'insegnante compie una distinzione fra regole in <i>attività di gioco</i> e in <i>attività esplorativa</i> e chiede ai bambini di formare dei gruppi in base a dette indicazioni. Invita i bambini ad alzarsi a turno e a disporre le varie fotografie in sequenza temporale, ricordando il tragitto effettuato nel parco "Bosco Romagno" per raggiungere le strutture di gioco. Li guida nelle operazioni richieste.	I bambini osservano, ascoltano e formano i gruppi seguendo le indicazioni dell'insegnante. Quindi dispongono le fotografie, sempre secondo le indicazioni dell'insegnante.

FASE DI INVITO ALLA PRODUZIONE

<i>Che cosa fa l'insegnante</i>	<i>Che cosa fanno i bambini</i>
L'insegnante distribuisce le foto a ciascun bambino. Li sollecita a descrivere quanto è rappresentato su ciascuna foto e se necessario li aiuta rimandando in friulano ciò che descrivono in italiano.	I bambini osservano, ascoltano e descrivono le fotografie.
Disposte le varie fotografie in sequenza temporale, l'insegnante sollecita i bambini a descrivere il tragitto effettuato nel parco "Bosco Romagno" per raggiungere le strutture di gioco.	I bambini ascoltano, osservano e descrivono quanto richiesto, con l'aiuto dell'insegnante se necessario.





APPENDICE SUONI LINGUISTICI TRATTATI NEI PERCORSI

LINGUA	SUONO	MOVIMENTO ASSOCIATO	DOVE percorso [attività]
FRIULANA	Suono corrispondente al digramma cj .	Battito delle mani.	1. [1]
			2. [7]
			4. [2]
			5. [2, 3, 7]
			8. [4, 5, 6]
			9. [2, 4]
			10. [4]
FRIULANA	Suono corrispondente al digramma gj .	Schiocco delle dita.	1. [1]
			2. [8]
			5. [1, 3, 4, 7, 9]
			6. [1, 3, 8]
			9. [5]
			10. [4]
FRIULANA	Suono /tʃ/ corrispondente al grafema ç .	Toccare la punta del naso con l'indice.	1. [2, 5]
			3. [2]
			5. [4, 7, 9, 11]
			7. [2, 3, 5]
			8. [1]
			9. [3, 4]
			10. [1]
FRIULANA	Suoni delle vocali lunghe con accento circonflesso â ê î ô û .	Un braccio che imita le onde del mare.	1. [2]
			2. [2, 9]
			3. [1, 4, 5]
			4. [1, 4]
			5. [3, 7, 8, 9, 11]
			9. [1]
			10. [2]
FRIULANA	Suono corrispondente alla doppia nn .	Spirale disegnata nell'aria con la punta dell'indice.	2. [4]
FRIULANA	I nessi consonantici cl gl pl fl bl .	Portare il dito indice sulle labbra (come per zittire).	1. [6] 5. [8]
FRIULANA	I suoni delle sillabe ghi /chi .	Far sentire la presenza o l'assenza della vibrazione delle corde vocali.	7. [6]
INGLESE	Il suono /t/.	Una aspirazione che fa muovere un foglietto di carta posto davanti alla bocca.	1. [2]
INGLESE	Il suono aspirato /h/.	Mettere una mano davanti alla bocca per percepire l'aria che esce. Gioco delle bolle di sapone.	1. [3]

Nella colonna **DOVE** viene indicato il numero del **percorso** e delle rispettive **[attività]** in cui si trova il suono.

MARILENGHE TE SCUELE - Scuelute



Il **Centri regionâl di documentazion ricercje e sperimentazion didattiche pe scuele furlane - DOCUSCUELE** al è un pont di riferiment par ducj i insegnants di lenghe furlane.

Al lavore daûr di cuatri direzions operativis:

1. la **documentazion** par meti a disposizion di ducj materiài, progjets, publicazions su la didattiche in/di lenghe furlane;
2. la **formazion** cun ativitâts didattichis tes/pes scuelis e percors di inzornament pai insegnants;
3. la **informazion** cun incuintris, events e difusion di materiài par insegnants, arlêfs e fameis;
4. la **produzion di materiài didattics** pe scuele furlane.

L'intindiment al è chel di:

- fâ cognossi e fâ doprâ lis **buinis pratichis** metudis adun di insegnants e professioniscj;
- slargjâ simpri di plui lis **esperiençis inovativis**;
- inmaneâ une **rêt di insegnants** che a puedin miorâ tal timp la cualitât dai progjets pal furlan;
- indreçâ i insegnants viers di une **formazion continue**;
- indreçâ lis fameis dai arlêfs viers di une **sielte cussiente** dal furlan a scuele.

Docuscuele al è un projet inmaneât de **Societât Filologjiche Furlane** cul jutori de **Regjon Autonome Friûl Vignesie Julie** e la colaborazion dal **Ufici Scolastic Regionâl pal Friûl Vignesie Julie** e de **Agjenzie Regionâl pe Lenghe Furlane – ARLeF**.

Docuscuele al è a disposizion dai insegnants, dai arlêfs e des fameis:
www.scuelefurlane.it - info@scuelefurlane.it