

lingue comunitarie

It's Bingo time! / Le français est un jeu / Bilderlotto / ¡La vida es una tómbola!

Linea guida condivisa. Progettare progettarsi.

Compito unitario in situazione. Realizzare una tombola per la memorizzazione dei contenuti appresi, raccogliendo parole o frasi e rappresentazioni grafiche che appartengono al campo semantico dell'oggetto di studio.

inglese

Obiettivi formativi. L'alunno:

- comprende in un semplice testo su argomenti noti (per esempio un annuncio, un prospetto, un menu, un orario, una lettera personale) informazioni concrete e prevedibili;
- si esprime in modo semplice su argomenti riguardanti la vita quotidiana, utilizzando supporti multimediali.

Attività laboratoriali. L'insegnante stimola gli alunni a riflettere sulla necessità, insita nell'apprendimento di una qualsiasi lingua, di memorizzare un grande numero di vocaboli e funzioni, sia da un punto di vista orale che grafico. In questa attività essi dovranno quindi "progettare" e dare forma ad uno strumento, nello specifico il gioco del bingo, che permetta loro di soddisfare a pieno questo bisogno formativo. Sulla base dei temi affrontati nelle unità del libro di testo in possesso della classe, gli alunni si cimentano nella realizzazione di un "topic bingo". È importante che essi adottino una modalità semplice e sistematica per la produzione delle diverse cartelle del gioco e che questa opera diventi un qualcosa di proprio, organico e omogeneo anche sulla distanza, per quanto sempre specifico e dettagliato rispetto al campo semantico di riferimento. Va considerato l'utilizzo di un tipo di supporto adatto a una manipolazione frequente da parte della classe.

Il bingo realizzato accoglierà da un lato elenchi specifici di parole o funzioni, dall'altro cartelle con vocaboli, disegni, frasi funzionali che facciano riferimento a questi elenchi. Il prodotto non potrà, quindi,

essere una semplice tombola, ma la raccolta di una serie di tombole. Gli elenchi saranno le tabelle di riferimento necessarie per effettuare le estrazioni di parole, le cartelle gli elementi da distribuire ai concorrenti. Conterranno un determinato numero di termini e saranno create in modo opportunamente diversificato, in un numero minimo che permetta la partecipazione alle estrazioni di ogni singolo alunno (quindi, per ogni argomento, tante cartelle quanti sono gli alunni).

La classe, al termine della vera e propria realizzazione del gioco, dovrà essere anche in grado di gestire autonomamente il vero e proprio momento del bingo. Per ar-

rivare a questo, l'insegnante potrà inizialmente mostrare agli alunni diverse modalità di attività, nelle quali a loro volta i ragazzi dovranno mettersi alla prova. In una fase successiva, la classe potrà così lavorare in piena autonomia e l'insegnante si potrà dedicare all'osservazione e al monitoraggio della comprensione degli alunni.

Fase 1 (1 ora). La raccolta dei materiali e la produzione delle cartelle del bingo possono avvenire sistematicamente a ogni conclusione di sezione del libro per la quale l'insegnante ritiene opportuno classificare in questo metodo le frasi e le parole.

La classe seleziona i materiali che entrano a far parte del gioco e stabilisce alcune modalità di gestione delle cartelle per ogni singolo tema considerato. Onde facilitare il percorso di raccolta dei materiali, l'insegnante affida questa scheda ai gruppi di lavoro costituiti, in modo che tutta la classe affronti l'impegno, nella sua complessità, in maniera omogenea e si possa confrontare poi sui risultati (Tab. 1).

Attraverso questa scheda, ogni gruppo seleziona i vocaboli rileggendo i dialoghi, osservando le immagini, ripercorrendo gli esercizi o semplicemente copiando il glossario della sezione di riferimento. Al termine di questa raccolta, l'insegnante fa una scrematura del materiale scelto e ne stila una versione definitiva.

Bingo time: "Animal world"

Ant	Donkey	Ladybird	Rhinoceros	Wolf
Bat	Duck	Lion	Scorpion	Zebra
Bear	Eagle	Lizard	Seal	Bird
Bee	Elephant	Monkey	Shark	Fish (-)
Beetle	Fly	Mouse (Mice)	Sheep (-)	Insect
Buffalo	Fox	Mule	Spider	Mammal
Butterfly	Frog	Ostrich	Squirrel	Reptile
Camel	Giraffe	Owl	Swan	Pet
Cat	Goat	Panda	Tiger	Wild
Cow	Goose (Geese)	Parrot	Turkey	Food
Cheetah	Hamster	Penguin	Turtle	Dangerous
Crocodile	Hen	Pig	Viper	Intelligent
Dog	Horse	Rabbit	Wasp	Fast
Dolphin	Kangaroo	Rat	Whale	Slow

Fase 2. Predisposizione delle bingo cards (2 ore). Stabilito l'elenco utile per la creazione del "tabellone", quest'ultimo dovrà essere completo di tutti i lemmi o frasi scelti dall'insegnante. Il tabellone può essere facilmente creato con un programma di videoscrittura e avere un aspetto molto semplice come quello rappresentato nell'immagine sopra.

CLASSE PRIMA

Tabella 1

Materials for bingo cards		
Unit title <input type="checkbox"/> / Module title <input type="checkbox"/> / Topic <input type="checkbox"/>		
.....		
Concrete words (nomi concreti)	Abstract words (nomi astratti)	Other (altro)

Ora si deve procedere alla creazione delle singole *bingo cards*. Si può, semplicemente, far scegliere ad ogni alunno una selezione di lemmi il cui numero è stabilito a priori dal docente.

Per la creazione delle *bingo cards* è indispensabile, ma non d'obbligo, recuperare immagini. È possibile disegnarle o trovarle via internet e, in questo caso, elaborarle, se necessario, con l'uso di un programma di grafica. Qualora non si trovassero figure adatte, si può scegliere l'alternativa della parola italiana, che risolve in ogni situazione l'eventuale irreperibilità dell'immagine o, nel caso di frasi, della difficoltà a rappresentare il concetto con una figura. Nel caso in cui creare una cartella del bingo fosse impresa troppo ardua, molti siti ci vengono in aiuto. A mio parere resta sempre fondamentale la possibilità di saper elaborare le immagini. Ecco un esempio di tre *bingo cards* create con immagini ricavate dal sito: <http://www.dltk-cards.com/bingo/> e rielaborate appositamente per questo progetto.



Una riflessione importante: il tema qui utilizzato relativo al mondo animale è semplice ed estremamente familiare a tutti, nonché particolarmente gradito ai ragazzi di classe prima. A mio parere è però essenziale considerare la potenzialità del bingo sviluppato su temi più complessi. Tutta la fase di elaborazione e realizzazione delle *cards*, per quanto lunga possa apparire, non va vista come semplice attività pratica, ma considerata di per sé un interessante esercizio di memorizzazione dei concetti. E il gioco reale che poi ne scaturisce costituisce innanzitutto una prova di comprensione informale, ma soprattutto un'ottima e proficua occasione di ripasso collettivo. A ciò si aggiunga che le varie serie di *bingo cards* realizzate sui diversi argomenti costituiscono nel tempo un patrimonio della classe e della scuola, di inestimabile valore per l'apprendimento che offrono.

Tabella 2

Alunno	Partecipazione all'attività		Raggiungimento dell'obiettivo, ovvero, produzione di una o più bingo cards	
Punteggio e descrizione				
.....	1	Assente	0	Fallito (0)
.....	2	Scarsa	2	Raggiunto (1)
.....	3	Media	4	Superato (2/3)
.....	4	Notevole	6	Superato con eccellenza (4 e oltre)

Tabella 2

Alunno	Valutazione della presentazione in tutti i suoi aspetti		Produzione orale: correttezza formale/pronuncia/intonazione	
Punteggio e descrizione				
.....	1	Prodotto insufficiente	0	Insufficienti (- - -)
.....	2	Prodotto accettabile	2	Accettabili (+ - - / - + - / - - +)
.....	3	Prodotto buono	4	Buoni (+ + - / - + +) / + + +)
.....	4	Prodotto eccellente	6	Ottimi (+ + +)

Fase 3. It's bingo time! (durata variabile). Il momento vero e proprio del gioco può essere condotto in molti modi. Se si vuole aderire completamente allo schema tradizionale, basta ritagliare una copia del tabellone generale per avere concretamente a disposizione i singoli nomi o frasi da estrarre. Le alternative sono innumerevoli: L'insegnante (o l'alunno prescelto) può:

- selezionare a propria discrezione i lemmi;
- procedere ad una descrizione delle parole che intende estrarre, prima di esplicitarle alla classe;
- dire l'iniziale della parola e attendersi dagli alunni che siano loro ad intuire quale essa sia, salvo poi rivelarla per conferma;
- decretare le parole indirettamente, facendone lo spelling...

Insomma è fondamentale dare spazio alla fantasia e reinventarsi ogni volta un modo originale per presentare i vocaboli alla propria classe attraverso questo gioco, non nuovo ma sempre divertente e coinvolgente.

Gli alunni stessi dovranno acquisire queste abilità di gestione.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

La creazione dell'oggetto *bingo* e in particolare delle *bingo cards* permette una valutazione in termini di partecipazione e raggiungimento dell'obiettivo da parte del singolo alunno, registrabili attraverso una griglia (Tab. 2).

La verifica adatta a questa sarà logicamente legata al contesto dell'unità di riferimento, e in relazione almeno in parte a quanto appreso e memorizzato attraverso il bingo. Prevederà la comprensione glo-

bale di un testo semplice, che contenga alcuni o molti dei vocaboli appresi. Proprio per la varietà dei temi inglobabili mi limito a descrivere qui solo genericamente il test che si può proporre: lettura e comprensione di un racconto semplice, di un annuncio, di un prospetto, di un menu, di un orario, di una lettera personale con la richiesta di riconoscere o estrapolare informazioni concrete e prevedibili attraverso il completamento di esercizi di *true or false*, *matching*, *multiple choice*, *open answers*. Per quanto riguarda il secondo obiettivo indicato si può chiedere agli alunni di documentare con una presentazione multimediale un aspetto del tema trattato; per esempio, riallacciandoci al topic *Animal world*, l'alunno prepara una breve presentazione rispondendo ad un elenco di domande mirate, correda poi il testo scritto con immagini e con la registrazione della propria voce.

Traccia per la presentazione

Make a presentation about "Animals"

Do you like animals?
 Have you got any pets? If not, who has got a pet?
 What's its name? How old is it? Can you simply describe this pet?
 What's your favourite wild animal? Where does it live? Can you describe it?

Anche in questo caso la valutazione, pur tenendo conto del prodotto, si sofferma soprattutto sulla produzione orale (Tab. 3).

Elisabetta Francini

francese

Obiettivi formativi. L'alunno:

- descrive l'abbigliamento di un compagno utilizzando il lessico appreso e rivisto con il gioco della tombola (produzione orale);
- riconosce i vocaboli letti da un compagno o dall'insegnante e sa abbinarli ad un'immagine, riuscendo a chiedere chiarimenti in caso di difficoltà (interazione orale).

Attività laboratoriali. Durante una fase preliminare l'insegnante prepara il tabellone, un numero di cartelle sufficiente per distribuirne almeno una a ciascun alunno e dei piccoli cartoncini con i nomi riferiti al campo semantico in oggetto. La scelta dell'argomento può essere fatta sentendo il parere della classe, nel caso si siano già affrontati diversi campi semantici, oppure ci si può ispirare a quanto proposto nel libro di testo.

Fase 1. Per la descrizione della proposta, scegliamo il lessico relativo all'abbigliamento. Il tabellone riporterà quindi tutti i nomi degli indumenti visti, nomi che si troveranno anche nei cartoncini. Le cartelle riporteranno invece gli stessi indumenti sotto forma di disegni (quelli riportati nella cartella-esempio sono stati scaricati dal sito <http://www.esl-kids.com/flashcards/clothes.html>). Per quanto riguarda i cartoncini con le parole, si può anche pensare di inserirli all'interno dei contenitori delle sorprese degli ovetti di cioccolato. Per avviare l'attività, l'insegnante spiega agli alunni che si giocherà ad una tombola speciale, che sarà al tempo stesso divertente e utile per rivedere e approfondire il lessico studiato.

Fase 2. Si passa quindi al gioco vero e proprio. L'insegnante pesca un cartoncino con il nome di un capo di abbigliamento e lo legge ad alta voce. Gli alunni devono mettere un "segnalino" sulla loro cartella in corrispondenza di quel capo (ovviamente se questo compare). Può essere un alunno a "tenere il tabellone", ma in questo caso l'insegnante deve fare attenzione al fatto che la pronuncia sia corretta, in modo da non creare fraintendimenti. Dal momento che gli alunni possono comunque chiedere di ripetere, di leggere i termini più lentamente, l'insegnante scrive alla lavagna le frasi utili per questo tipo di richieste. Come nel gioco classico della tombola, chi completa per primo la cartella è il vincitore.

Fase 3. È possibile aumentare la difficoltà dell'attività, con una tombola più complicata. La struttura del tabellone e delle cartelle rimane inalterata, cambiano però le immagini e le relative descrizioni, in quanto si possono aggiungere ai termini-base dell'abbigliamento aggettivi e specificazioni, ad esempio i colori e il tipo di disegno (*à pois, à rayures...*): nella stessa cartella possono quindi esserci, ad esempio, due gonne, una *jupe bleue* e una *jupe jaune et rouge* (naturalmente questo presuppone la preparazione di due tipi di cartelle).

Possibili variazioni. L'attività può naturalmente essere proposta per tutti gli ambiti lessicali affrontati, con le relative specificazioni: ad esempio con gli alimenti, si può giocare sulle quantità, sui contenitori... Si può far tenere il tabellone a rotazione a diversi alunni, oppure si può gio-

care a gruppi, magari predisponendo delle cartelle molto grandi con molti elementi.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Il *monitoraggio* viene effettuato dal docente durante tutte le fasi dell'attività, eventualmente con l'ausilio di una semplice griglia di osservazione che riporti gli aspetti che si intendono rilevare (partecipazione, collaborazione...). Le indicazioni ricavate dal monitoraggio andranno a confluire nella valutazione dell'alunno alla fine dell'Ua.

Autovalutazione. Sarà volta ad ottenere: 1) un giudizio di gradimento dell'attività nel complesso (gradimento "personale" e utilità per la revisione del lessico); 2) uno relativo alle difficoltà rilevate durante l'attività (difficoltà a capire le parole, a tenere il ritmo...). L'autovalutazione sarà guidata dai punti indicati dall'insegnante.

Verifica. Produzione orale: dal momento che la tombola è funzionale alla revisione del lessico sull'abbigliamento, all'alunno viene chiesto di descrivere come è vestito un compagno (compresi i colori, alcuni tipi di tessuti..., secondo quanto affrontato in classe).

Interazione orale: si propone una tombola (come quella proposta durante la lezione) da giocare a due (solo per alcuni indumenti); l'alunno che ha le cartelle può anche chiedere di ripetere, di precisare, ecc. usando le frasi utilizzate durante la lezione. A un certo punto si invertono i ruoli e chi aveva le cartelle passa a tenere il tabellone.

Valutazione. Produzione orale. Livello di *accettabilità*: l'alunno descrive l'abbigliamento del compagno nei suoi elementi principali (pantaloni, gonna, maglione, scarpe...) e sa precisarne i colori; l'alunno si esprime con una pronuncia che permette la comprensione del messaggio anche se con qualche difficoltà; livello di *eccellenza*: l'alunno descrive l'abbigliamento del compagno anche nei particolari e sa precisarne i colori e i tipi di tessuto noti; l'alunno si esprime con una pronuncia corretta e con scioltezza.

Interazione orale. Livello di *accettabilità*: l'alunno comprende almeno la metà dei vocaboli letti dal compagno; l'alunno abbina con qualche difficoltà vocabolo e relativa immagine; l'alunno, se in difficoltà, riesce a far capire al compagno di aver bisogno di aiuto; livello di *eccellenza*: l'alunno comprende con rapidità e sicurezza tutti i vocaboli; l'alunno abbina prontamente vocabolo e relativa immagine; l'alunno, se in difficoltà, pone al compagno una domanda adeguata per risolvere il suo problema, con pronuncia corretta.

CLASSE PRIMA

Le jeu des ... vêtements!

- Les bottes La jupe Les lunettes La chemise Le pantalon Le bonnet Les chaussettes
- Le pijama Les gants La robe Les chaussures La ceinture Les bas L'anorak L'écharpe



tedesco

Obiettivi formativi. L'alunno:

- conosce il lessico base inerente agli ambiti studiati;
- comprende semplici enunciati in un contesto prevedibile che riguardi gli argomenti trattati;
- produce oralmente semplici enunciati (funzioni comunicative).

Attività laboratoriali. Il ripasso, esercizio indispensabile per ricordare a lungo termine, può essere veramente una delle attività più tediose a scuola, perché manca lo stimolo della curiosità di scoprire qualcosa di nuovo. Eppure tutti gli sforzi per imparare una lingua sono vani se non ripetiamo molte volte, ad esempio, le funzioni linguistico-comunicative o i vocaboli. L'elemento ludico spesso è la chiave per sciogliere questo nodo e non va assolutamente considerato solo un momento di svago o una perdita di tempo. Il gioco della tombola, che in tedesco si chiama *Lotto*, nel nostro caso *Bilderlotto* e ora viene spesso chiamato Bingo, ma mai *Tombola* (che in tedesco significa invece lotteria di beneficenza), si presta molto bene al nostro scopo, in particolare a esercitare la comprensione orale. Anche la preparazione stessa del gioco, cioè decidere come raffigurare il materiale linguistico e poi disegnare le schede, è un modo per ripassare il lessico. Il materiale prodotto va conservato e servirà per giocare ancora e anche per l'interrogazione.

Fase 1. Fase motivazionale e di preparazione. Attività 1. Produrre illustrazioni per il materiale linguistico da ripassare. L'insegnante ribadisce la necessità di rivedere e ripetere periodicamente il lessico studiato e illustra la modalità di gioco, la tombola di immagini (*Bilderlotto*), con cui si intende ripassare il lessico e le funzioni comunicative. In plenaria si prendono in esame gli ambiti tematici trattati e poi la classe viene divisa in gruppi. Ogni gruppo si occuperà di un argomento ed esaminerà i rispettivi vocaboli e/o le funzioni comunicative che possono essere rappresentati graficamente in un'icona o un disegno semplice e incisivo. Per i nomi concreti non ci sono difficoltà, mentre aggettivi, verbi o funzioni linguistiche, pur essendo forse più complessi da raffigurare, dovranno essere rappresentati in modo essenziale, ma inequivocabile. Gli alunni potranno ispirarsi anche alle figure sul libro, ma con la loro creatività troveranno comunque una soluzione figurativa per qualsiasi termine o espressione. Disegneranno le figure su fogli predisposti con una serie di quadrati (20, di 5x5 cm, sono

contenuti in un foglio A4). Per facilitare le operazioni di disegno conviene tagliare il foglio in strisce per ogni membro del gruppo di lavoro che in seguito verranno ricomposte.



Alle figure nell'esempio potrebbero corrispondere espressioni del tipo: *Alles Gute zum Geburtstag! Wie ist deine Handynummer? Frohe Weihnachten! Wo ist bitte die Toilette? Um wie viel Uhr stehst du auf?*

Attività 2. Condivisione e negoziazione delle coppie figura-parola.

Per condividere e negoziare con gli altri gruppi la corrispondenza tra le figure disegnate e le parole o espressioni studiate ci possono essere diversi modi: i fogli ricomposti sono fotocopiati, di modo che ci sia una copia per ciascun gruppo. Un por-

tavoce di ogni gruppo illustra alla classe quali parole o espressioni corrispondono alle immagini, oppure gli alunni stessi ipotizzano a quali vocaboli corrispondono le figure. L'insegnante predispone insieme ad ogni gruppo una copia delle figure con l'elenco corrispondente delle parole/espressioni abbinata; servirà come riferimento per la fase del gioco e per la verifica. Una volta chiariti tutti i significati si possono costruire le schede di gioco. I fogli fotocopiati riguardanti un argomento saranno ritagliati in quadrati e tutte le immagini verranno mescolate e incollate in un ordine sempre diverso in due file orizzontali da cinque figure su cartoncini che costituiranno le schede di gioco, una per ogni alunno. Ripetendo questa operazione per ogni argomento si otterranno tanti giochi della tombola quanti erano gli ambiti tematici. Ovviamente si possono anche costruire schede miste con figure appartenenti a diversi ambiti. Le schede sono più durevoli se vengono plastificate, conviene però non farlo subito, perché gli alunni abbiano l'occasione di colorarle, se vogliono. Risulteranno delle schede di gioco tutte diverse e accattivanti che invitano a giocare ancora. Dopodiché si può passare alla fase del gioco vero e proprio.

Fase 2. Gioco della tombola per immagini. Attività 3. *Ascoltare e individuare l'icona corrispondente.* Seguendo le regole del gioco della tombola ogni alunno dispone di una scheda di gioco con due file da cinque figure. L'insegnante "chiama" al posto dei numeri i vocaboli o le funzioni comunicative e gli alunni verificano se è presente tra le immagini della loro scheda. Ovviamente il gioco acquista interesse se ci sono dei piccoli premi in palio (caramelle o simili). Se il numero di termini in gioco non è molto alto, si fa in tempo a giocare più tombole con argomenti diversi in un'unica lezione. Pur essendo sostanzialmente un gioco di fortuna, per vincere bisogna anche comprendere i termini enunciativi.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

La conoscenza dei vocaboli o delle funzioni linguistiche ripassati con la tombola probabilmente è già stata verificata quando l'argomento è stato trattato. Tuttavia si possono verificare sia la comprensione che la produzione orale. Per la prima, basta che l'insegnante pronunci le parole o espressioni di cui sono disponibili le figure (l'alunno le dovrà indicare). Per la produzione orale, invece, sarà mostrata una figura all'alunno, che dovrà formare una frase che contenga la parola in questione. Quando è raffigurata una situazione o una figura alla quale corrisponde una determinata funzione comunicativa,

l'alunno dovrà reagire con quella, o un'altra funzione appropriata al contesto. Questa modalità di interrogazione va sempre esercitata.

Pur essendo laborioso predisporre il materiale, ne vale la pena, perché propone le stesse modalità di interrogazione previste dagli esami di certificazione esterna a livello A1 e A2. Per una verifica collettiva di comprensione orale si può preparare una scheda fotocopiando e rimpicciolendo le figure. L'insegnante dirà, ad esempio, "nu-

mero uno" e pronuncerà una frase o un vocabolo; gli alunni scriveranno il numero vicino alla rispettiva figura; si continuerà col numero due e così via, fino a un numero congruo di espressioni da comprendere (i termini corrispondenti ad alcune immagini non verranno pronunciati, per evitare che gli alunni identifichino la figura per esclusione).

Accettabilità: l'alunno riesce ad indicare il termine ascoltato sebbene presenti qualche difficoltà di pronuncia nell'espressione

orale; non sempre riesce a comporre una frase inserendo il vocabolo nel contesto più appropriato.

Eccellenza: l'alunno riconosce facilmente termini e funzioni linguistiche pronunciate dall'insegnante ed è in grado di gestire il tabellone. È originale nella creazione di frasi significative e utilizza con padronanza le funzioni linguistiche da reimpiagare.

Isabel Gutierrez Mühl

spagnolo

Obiettivi formativi. L'alunno:

- riconosce le diverse aree lessicali studiate;
- consolida i diversi focus grammaticali acquisiti;
- colma le lacune ancora presenti.

Attività laboratoriali. Affinché il gioco sia produttivo sotto il punto di vista pedagogico, è necessario avere molto chiaro il processo di insegnamento-apprendimento. Per l'apprendimento di una lingua straniera, il bingo è uno strumento altamente efficace: oltre che a garantire risultati positivi, riesce a captare l'interesse degli alunni.

Proponiamo la realizzazione di diversi "Bingo" per la consolidazione del lessico appartenente a diverse aree lessicali studiate nel percorso della lingua spagnola. L'attività proposta in questa Ua può essere realizzata alla fine di ogni quadrimestre come una sorta di monitoraggio del professore sulle lacune non colmate degli alunni, ma anche come un "auto-monitoraggio" da parte degli allievi stessi.

Fase 1. *Vamos a crear un Bingo. Actividad en el aula.* L'insegnante chiederà ai ragazzi quali sono state le aree lessicali studiate fino quel momento. Le risposte saranno scritte sulla lavagna (*los números, los colores, los elementos del aula, las naciones y las nacionalidades, las partes de la casa y los muebles, la familia, el tiempo cronológico, los medios de transporte, las partes del cuerpo, los animales, la fruta y verdura, la ropa...*).

Ma si possono anche scrivere i diversi focus grammaticali approfonditi (*el alfabeto, los pronombres personales, el presente de los verbos regulares e irregulares, las perífrasis verbales, adjetivos y pronombres demostrativos, posesivos...*).

La classe sarà divisa a coppie e ciascuna di loro sceglierà un'area sulla quale lavorare.

Gli alunni di ogni coppia scriveranno sul quaderno tutte le parole studiate relative all'area da loro scelta. Ad esempio:

LA FRUTA: manzana, pera, piña, melón, cerezas, sandía...

LOS COLORES: blanco, amarillo, rosa, rojo, azul, verde...

LAS PARTES DEL CUERPO: cabeza, brazo, mano, pie, cuello...

LOS NÚMEROS: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis...

ADJETIVOS DEMOSTRATIVOS: este, aquel, esos, estas, aquellas, ese...

Il ruolo del docente in questa fase sarà quello di controllare che il lessico sia corretto. Nel caso ci siano lacune, i ragazzi dovranno consultare il dizionario, completando così le parti mancanti. È molto importante che gli allievi siano consapevoli dei saperi e delle abilità appresi e delle proprie mancanze, riuscendo a responsabilizzarsi ed a rimediare agli errori.

Fase 2. *Los cartones y... Actividad 1, en el laboratorio de informática.* Nel laboratorio d'informatica, con il motore di ricerca <http://www.google.es>, gli allievi cercheranno immagini che illustrino il lessico



della **fase 1**. Poi stamperanno i disegni e li incolleranno con dei cartoncini (CARTAS) che serviranno nella fase del gioco (**Ficha 1**).

Actividad 2. Gli alunni realizzeranno "los cartones" con un programma di scrittura, inserendo una tabella di cinque colonne e quattro righe (è consigliabile che le tessere non abbiano più di 15 quadri) (**Ficha 2**).

Ficha 2

B	I	N	G	O

Poi compileranno i riquadri con il lessico pertinente alla loro area (**Ficha 3**).



Ficha 1

Ficha 3 - Due esempi di "cartones" compilati (Tema FRUTAS Y VERDURAS)

B	I	N	G	O
manzana	zanahoria	fresas	cerezas	piña
sandía	pera	melocotón	maíz	plátano
piña	uva	melón	kiwi	pomelo

B	I	N	G	O
pimiento	naranja	patata	pomelo	albaricoque
sandía	pera	tomate	coco	berenjena
col	uva	melón	plátano	cerezas

Tabella 1

	Eccellenza	Accettabilità
L'alunno/a ha partecipato all'attività scolastica	con vivo interesse	con discreto interesse
Si è applicato	con cura	con costanza
Ha portato a termine il proprio lavoro in modo	sicuro ed autonomo	autonomo
Ha rivelato conoscenze e abilità	approfondite	complete

Successivamente copieranno e incolleranno nelle pagine del file di testo tanti "cartones" per quanti allievi ha la classe. Il lessico dei riquadri cambierà di cartone in cartone, inserendo le parole in ordine diverso e cambiandone alcune ... Si presterà attenzione a non ripetere due cartoni uguali. Infine ritaglieranno i cartoni che consegneranno al docente per essere utilizzati nella fase "ludica" dell'Ua. Ogni coppia deve fare lo stesso lavoro con la sua area lessicale.

Fase 3. ¡A jugar! Il gioco. Il professore sceglierà un argomento a caso (ad esempio FRUTAS Y VERDURAS) e distribuirà "los cartones" agli studenti. I due alunni che hanno costruito il bingo saranno gli addetti a "cantar las CARTAS". Il resto della classe dovrà cancellare ogni parola che si trova nel suo "cartón". Il primo che completa la tessera "CANTA BINGO". L'alunno incaricato verificherà che il bingo sia esatto. In caso di errore si continua il gioco. Nel caso sia giusto si passerà ad un altro argomento con un bingo differente.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Il docente valuterà l'abilità di comunicazione (conoscenza e corretto uso del lessico) acquisita dagli allievi nelle prime due fasi tramite esercizi scritti di tipo oggettivo o semistrutturato (esercizi di riempimento, di trasformazione, esercizi vero/falso, scelte multiple, trovare le corrispondenze...). Raggiungerà il livello di *accettabilità* l'allievo che dimostri una conoscenza del lessico globale, ma non approfondita; il livello di *eccellenza* l'allievo

che dimostri una conoscenza del lessico completa e approfondita. L'insegnante considererà anche l'impegno degli alunni (Tab. 1). Infine, i ragazzi compileranno un questionario di gradimento dell'Ua.

Ti è piaciuta l'attività?

sì no

Le attività sono state facili o difficili?

Tutte facili
Tutte difficili
Alcune facili, altre difficili

Secondo te sono state utili per imparare lo spagnolo?

Sì! Perché:
Ricordo le parole
Ho parlato in spagnolo con i miei compagni
Ho imparato parole nuove
Non ho avuto paura di sbagliare
Altro:

No! Perché:
Non ho imparato parole nuove
Non ho parlato in spagnolo con i miei compagni
Ho avuto paura di sbagliare
Non ricordo le parole
Altro:

Lavorare in coppia è stato:

- più rilassante?
sì no
- più facile?
sì no
- più divertente?
sì no
- più veloce?
sì no