

- Forse prima della conversazione è necessario un breve giro di domande per i motivi seguenti:
 1. Chiarire eventuali questioni linguistiche (espressioni nella prima lingua).
 2. L'I potrebbe suggerire dei blocchi di frase o espressioni linguistiche che potrebbero essere di particolare aiuto come «Secondo me ...», «Io trovo piuttosto che ...».
 3. L'I potrebbe ricordare le regole più importanti della conversazione come "Ascolto con attenzione chi sta parlando", "Nessuno deve essere deriso per la sua opinione", "Non interrompo nessuno" ecc. (cfr. scheda 9).
- La discussione sulla frase prescelta può avere luogo prima in gruppi di due persone oppure direttamente in un grande gruppo (gruppo di livello o tutta la classe).

25

Narrazione espressiva

Obiettivi

Durante la narrazione espressiva la lingua, la mimica e la gestualità giocano un ruolo determinante. In questa situazione gli A imparano a usare la loro prima lingua in una forma più espressiva e nel contempo più impegnativa, quindi ben lontana dalla normale narrazione di esperienze quotidiane. L'arte di raccontare in modo espressivo/teatrale occupa, pertanto, una posizione intermedia tra il semplice parlare e la piccola rappresentazione teatrale (cfr. schede 26–28).

3a–9a cl.

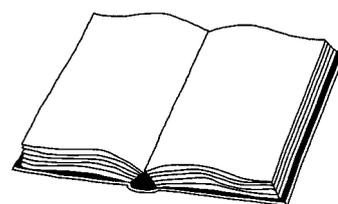
20–40 min.



Materiale:
Ev. una scelta di testi per gli A (fiabe, favole, racconti ...).

Svolgimento:

- Possibile approccio: l'I racconta una storia, come p. es. una favola, una saga o un racconto breve, tratta dalla propria cultura e letteratura. La racconta in modo vivace e avvincente servendosi dei consigli per la narrazione della scheda 22.
- Quindi tocca agli A raccontare da soli o in piccoli gruppi una storia simile. L'I mette a disposizione anche dei testi (più brevi per gli A più deboli e più lunghi per A più competenti).
- Vengono di nuovo ripetuti i criteri importanti per raccontare in modo vivido e avvincente (cfr. Consigli per la narrazione nella scheda 22).
- Gli A si esercitano a raccontare la loro storia (cfr. svolgimento scheda 22).
- Le singole storie vengono presentate in plenum.
- Alla fine si intavola una discussione per riflettere sui criteri utilizzati (cfr. scheda 22).



Varianti:

- Come introduzione al tema l'I mostra un'immagine o un oggetto su cui la classe intera inventa una storia: un bambino comincia a raccontare la storia, il prossimo continua e così via. La storia finisce quando tutti i bambini hanno dato il loro contributo. I racconti devono essere narrati in modo estremamente espressivo, controllando la voce e coinvolgendo la mimica e la gestualità. Questa variante è adatta soprattutto per piccoli gruppi.

- L'I distribuisce delle carte su cui avrà scritto dei termini riguardanti un tema e comincia a raccontare una storia che contiene la parola sulla sua carta. Un A continua la storia facendovi comparire la parola scritta sulla propria carta e così via.
- La situazione potrebbe essere molto motivante se gli A sapessero che i racconti vengono registrati e poi raccolti su un CD o MP3 che, in seguito, verranno resi disponibili.

26

Simulazione di situazioni quasi reali, gioco di ruolo sociale

Obiettivi

A differenza dei semplici giochi di ruolo, illustrati nella scheda 8, in questo caso si tratta di rappresentazioni più propriamente teatrali con istruzioni più dettagliate. In questa situazione viene sviluppata la capacità argomentativa, l'uso più cosciente ed elaborato della lingua e dei mezzi non verbali (gestualità, mimica) e la capacità di mettersi in scena in modo convincente. A seconda del tema le scene contribuiscono anche ad ampliare le strategie retoriche e il lessico tematico.

3a-9a cl.

30-45 min.



Materiale:
Ev. pochi oggetti.

Svolgimento:

- L'I illustra una situazione con un certo potenziale di conflitto e tensione. Esempi:
 - a) A scuola due alunni litigano perché uno dei due ha rotto, senza volerlo, la matita dell'altro.
 - b) Durante il tempo libero due bambini del luogo prendono in giro due bambini immigrati che sono appena arrivati nel paese.
 - c) Durante le vacanze nel paese d'origine due giovani del luogo prendono in giro una ragazza che è lì in vacanza.
 - d) A cena a casa: il figlio vuole fare qualcosa su cui i genitori non sono assolutamente d'accordo (come p. es. prendere un cane o andare in discoteca).
- Intavolare una discussione di gruppo o di classe su come gli A agirebbero in questa situazione. Ecco alcune domande possibili: Come ti sentiresti in questa situazione? Che cosa ti verrebbe in mente? Come ti comporteresti concretamente? Quali soluzioni realistiche vi sono?
- Eventualmente fare un giro di ripetizione delle espressioni linguistiche utili (cfr. "Osservazioni").
- Breve discussione su quali criteri devono essere presi in considerazione per le singole rappresentazioni (p. es. plausibilità della soluzione, qualità della lingua, chiarezza e comprensibilità). I criteri devono essere trasparenti e noti a tutti. È conveniente usare una griglia dei criteri (cfr. cap. 4c dell'introduzione).
- Gli A vengono divisi in gruppi oppure si organizzano in gruppi da soli. Hanno 10-15 min. di tempo per preparare la loro rappresentazione che deve durare al massimo 5-8 minuti.

