

ACCADEMIA DELLA CRUSCA

Corso di Formazione

Dal testo ai testi: leggere, comprendere, produrre

a.s. 2020-2021

Elaborato finale

«Produzione di un elaborato (una relazione su un'attività svolta con i propri allievi o un progetto didattico, da consegnare entro maggio 2021)». (Progetto SOFIA)

Percorso didattico per la classe prima di scuola secondaria di 2° grado

DOCENTE Fabrizio Rosasco

ISTITUTO Professionale Statale per l'Enogastronomia e l'Ospitalità Alberghiera “Marco Polo”

TITOLO/ARGOMENTO

Ordine e pulizia nella comunicazione.

OBIETTIVI

- Riflettere sulle regole di una lingua;
- comprendere testi scritti e orali;
- produrre testi scritti o orali utilizzando il registro verbale appropriato al contesto comunicativo e allo scopo.

TEMPI

14 moduli orari in classe

ATTIVITÀ/FASI DI LAVORO

Parte 1: FONETICA (3 moduli orari)

- Presentazione dell'attività e riflessioni condivise sugli elementi che costituiscono una lingua (suoni, lettere, parole, frasi, periodi).
Lezione partecipata sui suoni della lingua italiana e la loro distinzione in base alle diverse modalità di produzione (1 modulo).
- Lezione frontale sui suoni difficili della lingua e sulla non necessaria corrispondenza tra suoni e grafemi (1 modulo).
- Dibattito in classe sulla creazione delle nuove regole fonetiche della lingua di classe (lingua segreta di classe) (1 modulo).

Parte 2: MORFOLOGIA (3 moduli orari)

- Lezione in DAD sulla formazione dei nomi: le radici, le desinenze, i suffissi e i prefissi (1 modulo).

- Tema argomentativo: È giusto declinare i nomi di mestiere al femminile? Riflessioni in classe (1 modulo), lettura di articoli di giornale e contributi online e compito a casa (scrittura del tema).
- Lezione in DAD sulle radici delle parole e sulle famiglie di parole (1 modulo).

Parte 3: REGISTRO LINGUISTICO E SCOPO COMUNICATIVO (1 modulo orario)

- Lezione in DAD sugli scopi comunicativi e i diversi tipi di testo (1 modulo).

Parte 4: ANALISI DI TESTI (5 moduli orari)

- Assegnazione a ogni studente di un cartone animato Disney classico e spiegazioni del compito a casa (1 modulo): scrivere in un documento di testo Drive da consegnare in Classroom il nome del protagonista del cartone assegnato e tre aggettivi che lo possono definire; il nome dell'antagonista del cartone e tre aggettivi che lo possono definire; una strofa di una canzone cantata dal protagonista con le parole chiave in neretto; una strofa di una canzone cantata dall'antagonista con le parole chiave in neretto.
- Condivisione dei compiti e riflessioni: quali sono le due parole chiave e qual è il messaggio profondo del cartone analizzato? (1 modulo).
- Condivisione dei compiti in DAD e riflessioni (1 modulo).
- Lezione sulle risorse narrative e sulle fasi narrative di una storia (1 modulo)
- Analisi delle risorse e delle fasi narrative del proprio cartone e condivisione dei risultati (1 modulo)

COMPITO CONCLUSIVO - Allegato 2 (2 moduli orari per la condivisione dei risultati)

COMPITI

Parte 1: FONETICA

- Compito a casa: quali suoni non mi piacciono ed eliminerei? come li sostituirei?
- Compito a casa: trasformazione delle parole di un testo (una canzone, un articolo di giornale, una poesia, un brano del proprio romanzo preferito) seguendo le regole fonetiche stabilite dalla classe.

Parte 2: MORFOLOGIA

- Compito a casa: scegliere dieci righe da un romanzo a propria scelta, cercare tutti i nomi che hanno prefissi e suffissi (evidenziare in azzurro i prefissi e mettere in neretto tutti i suffissi), analizzare tutti i suffissi inserendoli in una tabella in cui si distinguono i nomi derivati da quelli alterati e si indichino i nomi primitivi o l'altra origine del nome.
- Tema argomentativo: È giusto declinare i nomi di mestiere al femminile?
- Compito a casa e attività asincrona: analizzare la radice assegnata e individuare la sua famiglia di parole (parole nate da quella radice) da condividere nella sezione "Alla radice delle parole" in Classroom; studiare p. 57-58 e p. 63 del libro di testo per compilare le tabelle nel documento "registro linguistico e scopi comunicativi", condiviso in Classroom.

Parte 3: REGISTRO LINGUISTICO E SCOPO COMUNICATIVO

- Compito a casa: "AVVENTURA FANTASTICA" in Classroom. Scegliere un verbo e un nome tra quelli individuati nel compito "Alla radice delle parole"; inventare poi un'avventura fantastica utilizzando i diversi significati del verbo scelto. Sottolineare le parole principali. Per conoscere le caratteristiche del testo narrativo fantastico, studiare gli allegati e sul libro di testo p. 116.

Parte 4: ANALISI DI TESTI

- Compito a casa: scrivere in un documento di testo Drive da consegnare in Classroom il nome del protagonista del cartone assegnato e tre aggettivi che lo possono definire; il nome dell'antagonista del cartone e tre aggettivi che lo possono definire; una strofa di una canzone cantata dal protagonista con le parole chiave in neretto; una strofa di una canzone cantata dall'antagonista con le parole chiave in neretto.

- Compito a casa: scrivere il riassunto del proprio cartone prima in 900 caratteri, poi in 200. Raccontare la scena più divertente del cartone e quella più importante.
- Compito a casa: Analisi delle risorse e delle fasi narrative del proprio cartone (**Allegato 1**).

COMPITO CONCLUSIVO – Allegato 2

VALUTAZIONE

I compiti sono stati valutanti seguendo questi parametri:

- **Pertinenza alla traccia**
 - Comprendere la consegna e rispondere alle richieste
 1. Per niente (1 punto)
 2. Parzialmente (2 punti)
 3. In modo superficiale ma completo (3 punti)
 4. In modo esauriente e completo (4 punti)
- **Correttezza linguistica**
 - Produrre testi scritti o orali utilizzando il registro verbale appropriato al contesto comunicativo e allo scopo
 1. Testi scorretti (1 punto)
 2. Testi corretti ma non articolati (2 punti)
 3. Testi articolati (3 punti)
- **Originalità**
 - Proporre soluzioni personali
 1. Risposte generiche e superficiali (1 punto)
 2. Risposte sufficienti (2 punti)
 3. Risposte approfondite e personali (3 punti)

Totale: 10 punti

ANNOTAZIONI/CONSIDERAZIONI

Il percorso proposto ha l'obiettivo di mostrare agli studenti le principali strutture della lingua e le loro funzioni comunicative, partendo dalla fonologia e dalla morfologia prima di arrivare al testo. Questa impostazione aiuta i ragazzi a passare dalla visione globale della realtà, caratteristica dell'infanzia, a una più analitica, che coinvolge maggiormente l'emisfero sinistro del cervello. L'analisi dei cartoni animati della Disney, per studiare le tecniche narrative, può, da un lato, incentivare la motivazione degli alunni verso un'attività che molti di loro considerano noiosa e inutile; dall'altro, diminuirla se essi non comprendono anche la validità culturale di questi film, spesso considerati adatti solo ai bambini. Pertanto, un obiettivo didattico è anche quello di capire quanto un cartone, un film o un libro possono essere letti e interpretati in diversi modi a seconda dell'età e del contesto culturale dei fruitori.

Riuscendo a svolgere questo progetto didattico descritto in tre classi prime durante il secondo quadrimestre dell'anno scolastico 2020/2021, ho avuto modo di confrontare le reazioni e i risultati dei ragazzi.

La maggior parte di loro ha risposto positivamente, partecipando alle lezioni in modo attivo. Quasi tutti hanno seguito le spiegazioni con impegno e interesse.

Le difficoltà maggiori si sono riscontrate nello svolgimento dei compiti a casa, perché le consegne non venivano spesso comprese pienamente. Molti studenti faticano ad essere autonomi nello studio. La didattica a distanza non ha aiutato a lavorare serenamente e efficacemente, perché la concentrazione e la costanza degli alunni è risultata molto limitata.

Allegato 1

Compito a casa: Analisi delle risorse e delle fasi narrative del proprio cartone.

Risorse

Eroi	
Alleati	
Nemici	
Narratore	
Sottotrama 1	
Sottotrama 2	
Idee e Temi	
Forma	
Spazio	
Oggetti magici	

Fasi narrative

Nome dell'eroe	
Mondo ordinario	
Chiamata all'azione	
Rifiuto alla chiamata	
Incontro con il Mentore	
Superamento della soglia	
Mondo nuovo	
Prove	
Risultati raggiunti	
Crisi profonda	
Prova decisiva	
Conclusione	

Fare una tabella per ogni eroe del cartone.

Allegato 2

UDA "Obiettivo ordine e pulizia nella comunicazione" Compito finale

- a. **Sei un famoso cuoco** e la multinazionale Disney ti chiede di creare un nuovo menù per un suo cartone animato storico, che sarà disponibile nei vari parchi di divertimento sparsi nel Mondo nell'ambito del progetto "Magic Disney Meals!", per sensibilizzare i visitatori alla corretta nutrizione e per diffondere la conoscenza dei film prodotti nel corso del tempo.
- Il menù deve prevedere sia la soluzione "al tavolo" sia quella "da asporto" ed essere composto da:
- piatto principale (salato)
 - dolce
 - bibita
- Crea il menù, motivando la scelta degli ingredienti e spiegando le ricette.
 - Condividi il compito in Classroom attraverso un documento intitolato "Menù - *titolo del cartone*".
- b. **Sei il Responsabile Commerciale Marketing** della Disney e devi pubblicizzare il nuovo menù che hai creato (punto a).
- Inventi un titolo per il menù in lingua italiana, per poi tradurlo nella lingua segreta di classe.
 - Inventi un motto, giocando con le due parole chiave del cartone, in lingua italiana, per poi tradurlo nella lingua segreta.
 - Traduci una strofa (4/5 versi) della canzone del protagonista e una strofa di quella dell'antagonista nella lingua di classe, immaginando che sia la lingua segreta creata dalla Disney per togliere i suoni difficili dalla lingua.
 - Crea due mascotte per il menù, una a partire da una parola chiave della canzone del protagonista, una a partire da una parola chiave della canzone dell'antagonista procedendo in questo modo:
 - individua la radice della parola chiave
 - aggiungi alla radice individuata un suffisso di persona per assegnare un nome alla mascotte
 - aggiungi alla radice un suffisso per definire un oggetto e crea così l'oggetto simbolo della mascotte
 - aggiungi alla radice il suffisso per indicare un luogo, che sarà la casa della mascotte
 - aggiungi alla radice un suffisso per formare l'aggettivo che caratterizzerà la mascotte
 - aggiungi alla radice un suffisso per formare il verbo che indicherà l'azione della mascotte
 - se lo ritieni necessario, aggiungi alle parole inventate dei prefissi
 - Condividi il compito in Classroom attraverso un documento intitolato "Pubblicità - *titolo del cartone*".

Ad esempio, fingiamo che la parola chiave della canzone del tuo protagonista sia FELICITÀ:

- la radice secondaria della parola è FELIC-
- il nome della mascotte potrebbe essere: felicISTA, oppure felicORE o felicIORE (puoi scegliere tra il suono duro e quello dolce), oppure ancora felicIERE, felicAIO o felicIAIO, ecc.
- il nome dell'oggetto simbolico potrebbe essere: felicINO oppure felicORE (cioè lo strumento con cui lui trasmette la felicità agli altri)
- il nome del luogo in cui abita potrebbe essere felicOIO o felicERIA ...
- l'aggettivo: felicOSO
- il verbo: felicIZZARE

Scegli tu i suffissi che ritieni migliori per creare il nome, l'oggetto e la casa della tua mascotte ...

Fai la stessa cosa per il personaggio derivato dalla canzone dell'antagonista.

Alla fine ogni menù deve avere due mascotte: una positiva e una negativa.

Se vuoi puoi disegnare la tua mascotte e la sua casa!

Non esitare a scrivere al professore, se hai eventuali problemi o difficoltà.

Non ridurti all'ultimo per fare il compito!!!

Consulta le tabelle dei suffissi ...

Buon lavoro!

2 A - Menù Magic Disney Meals

Nome e cognome dell'alunno	
Cartone animato	

Soluzione tavolo

	ingredienti	ricetta	motivazione
piatto principale			
dolce			
bibita			

Soluzione asporto

	ingredienti	ricetta	motivazione
piatto principale			
dolce			
bibita			

2 B - Scheda Pubblicità

Nome e cognome alunno		
Cartone animato		
	lingua italiana	lingua segreta
Titolo del menù		
Parole chiave del cartone		
Motto		
4/5 versi della canzone del protagonista (una strofa)		
4/5 versi della canzone dell'antagonista (una strofa)		
mascotte positiva (solo in italiano)		
parola chiave della sua canzone		
radice della parola		
nome		
nome dell'oggetto		
nome della casa		
aggettivo		
verbo		
breve descrizione		
mascotte negativa (solo in italiano)		
parola chiave della sua canzone		
radice della parola		
nome		
nome dell'oggetto		
nome della casa		
aggettivo		
verbo		
breve descrizione		

Facoltativo: disegni delle mascotte