

ACCADEMIA DELLA CRUSCA

a.s.2025-2026

Corso di Formazione

INSEGNARE ITALIANO NELLE CLASSI MULTILINGUI

Elaborato finale

Relazione su un'attività svolta con i propri allievi o su un percorso didattico sperimentato in classe (aprile 2026).

Attività svolta/percorso didattico per due classi prime della Scuola Secondaria di primo grado G. Verga, Campi Bisenzio

DOCENTI Chiara Fioravanti, Claudia Graziano

TITOLO

Parole che viaggiano

OBIETTIVI FORMATIVI

DISCIPLINARI

- ✓ Conoscere le caratteristiche principali dei viaggi medievali di esplorazione con focus sulle figure di Marco Polo e Zheng He
- ✓ Comprendere il contesto storico, geografico e culturale del Basso Medioevo
- ✓ Conoscere le motivazioni economiche, culturali, religiose e politiche dei viaggi di esplorazioni
- ✓ Comprendere le conseguenze dei viaggi sui rapporti tra Oriente e Occidente

LINGUISTICI

- ✓ Costruire e ampliare il vocabolario di base legato al viaggio e alle esplorazioni
- ✓ Comprendere e utilizzare parole chiave in frasi semplici /complesse a seconda del livello linguistico

COMPETENZE TRASVERSALI

- ✓ Usare parole nuove in contesti guidati
- ✓ Confrontare parole, esperienze e culture diverse
- ✓ Imparare a superare la prospettiva eurocentrica nella lettura della storia
- ✓ Utilizzare le conoscenze storiche per interpretare semplici aspetti del mondo attuale

COMPETENZE CHIAVE

- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza storica e culturale
- ✓ Imparare a imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine dell'Uda gli alunni saranno in grado di:

- ✓ comprendere il ruolo dei viaggi di esplorazione nel contatto tra culture
- ✓ riconoscere parole di origine straniera entrate nell'italiano attraverso scambi culturali e commerciali
- ✓ conoscere le figure di Marco Polo e Zheng He nel loro contesto storico
- ✓ arricchire il proprio lessico e riflettere sull'origine delle parole

TEMPI

Secondo quadrimestre, 6/8 ore

ATTIVITÀ/FASI DI LAVORO

Il lavoro si articola nelle seguenti fasi:

1. L'Occidente cristiano incontra l'Oriente: studio del capitolo dedicato alle crociate che si chiude con la trattazione dell'Impero di Gengis Khan. La docente sottolinea come le

crociate abbiano aperto agli europei la via del Medioriente, creando contatti diretti non soltanto basati sul conflitto ma anche su tentativi di dialogo o solidi interessi commerciali tra genti e culture diversi. A questo proposito, viene introdotta la figura di Marco Polo.

2. Un mercante veneziano alla corte di Qubilai e un ammiraglio cinese al servizio della dinastia Ming: la docente illustra la biografia, le rotte e le avventure di Marco Polo e Zheng He.
3. Attività di approfondimento: letture fornite dai docenti di biografie dei viaggiatori in oggetto. Lavoro di cooperative learning: la classe viene divisa in quattro gruppi omogenei per livello linguistico. A partire dalla lettura di brani scelti dal docente (somministrati in versione standard e versione semplificata), due gruppi creano la carta di identità del viaggiatore assegnato e altri due allestiscono una carta che tracci sul planisfero i viaggi da lui effettuati.

Ogni gruppo restituisce oralmente alla classe quanto appreso, servendosi anche di strumenti visivi (ppt, cartelloni...).

4. Lavoro di approfondimento linguistico sulle parole per viaggiare: la docente propone alla classe un *brainstorming* sul lessico di viaggio e invita gli studenti a scegliere alcune parole per loro rilevanti dal campo semantico del viaggio proposte dal *Nuovo Vocabolario di base della lingua italiana* di De Mauro (esempi: viaggio, esplorazione, mercante, nave, merce, carovana, mappa, porto, carta, impero, rotta, spezie, oceano, deserto, città, cultura, scambio, scoperta, diario). Gli alunni, in una modalità cooperativa che consenta a tutti gli alunni di esprimere le proprie potenzialità, creano delle flashcards che saranno poi utilizzate nel gioco didattico del passaggio successivo.
5. Esecuzione del gioco **“Il leone e il dragone”**: gli alunni, divisi in squadre, vestono i panni di viaggiatori e mercanti che percorrono le rotte storiche di **Marco Polo** e **Zheng He**. Vince chi riesce a completare il proprio viaggio arrivando alla meta finale, superando prove linguistiche e culturali lungo il percorso.

Componenti del gioco “Il leone e il dragone”

- 1 **tabellone**: planisfero con
 - rotta di **Marco Polo**: via terrestre e marittima tra Europa e Asia, da Venezia a Ciandu (Shang-tu)
 - rotta di **Zheng He**: Oceano Indiano e Sud-Est asiatico, da Canbaluc (Pechino) a Venezia passando per Baldac



- 1 dado a sei facce
- 1 pedina per ogni giocatore/squadra
- 3 mazzi di **carte-prova linguistiche**:
 - Carte **Marco Polo**
 - Carte **Zheng He**
 - Carte **Incontro** (eventi, imprevisti, bonus o penalità)

Preparazione

1. Ogni giocatore/squadra sceglie una pedina.
2. I giocatori/squadre sorteggiano quale rotta seguire:
 - **Marco Polo** → partenza da Venezia
 - **Zheng He** → partenza da Canbaluc
3. Si mescolano i tre mazzi di carte e si posizionano coperti accanto al tabellone.
4. Tutti i giocatori/squadre posizionano la pedina sulla casella di partenza.

Svolgimento del gioco

I giocatori/squadre tirano il dado a turno e si procede in senso orario.

1. Lancio del dado e movimento

- Il giocatore/squadra lancia il dado e avanza di tante caselle quanto indicato.
- Ogni casella rappresenta una **tappa di viaggio**.

2. Pesca della carta

A seconda del simbolo o del colore della casella su cui si arriva:

- **Rotta Marco Polo** → pesca una **Carta Marco Polo**
- **Rotta Zheng He** → pesca una **Carta Zheng He**
- **Casella speciale** → pesca una **Carta Incontro**

Carta Marco Polo e Carta Zheng He:

le carte contengono prove linguistiche da superare, ad esempio:

- ✓ Scrivere due frasi in cui parole omografe siano usate con funzioni grammaticali diverse. Ad esempio, la parola data può essere “porto, inteso come nome comune (vino), come nome proprio di città, come voce verbale.
- ✓ Inserire la parola polisemica corretta:
(*banco – coda – rete – albero – caffè*)
 1. Il pescatore ha riparato la _____.
 2. Mi sono messo in _____ per comprare il biglietto.
 3. Il gatto muove la _____ quando è nervoso.
 4. In classe ogni alunno ha il proprio _____.
 5. Beviamo un _____ al bar?
- ✓ Indicare il significato della parola in **grassetto** scegliendo tra alcune proposte.
 1. Ho scritto una **nota** sul quaderno.
 - a) Suono musicale
 - b) Annotazione
 - c) Rimprovero
 2. Il **capo** dell’azienda parlerà oggi.
 - a) Testa
 - b) Dirigente
 - c) Promontorio
 3. La **corrente** del fiume è molto forte.
 - a) Movimento dell’acqua
 - b) Energia elettrica
 - c) Moda di pensiero
- ✓ Trovare l’intruso in un elenco di parole date sul tema del viaggio
 - Bussola, astrolabio, mappa, nave
 - Mercante, viaggiatore, marinaio, imperatore
 - Seta, riso, carta, caffè

Carte Incontro

Rappresentano imprevisti di viaggio:

- “Tempesta in mare: salti un turno”
- “Nuovi scambi commerciali: avanza di 2 caselle”
- “Accoglienza favorevole: tira di nuovo il dado”

Esito della prova

-  **Risposta corretta:** il giocatore resta sulla casella guadagnata
-  **Risposta sbagliata:** il giocatore torna al punto di partenza.

Fine del gioco

Il gioco termina quando:

- Un giocatore/squadra raggiunge **l’ultima tappa** della propria rotta
6. Lavoro conclusivo: la docente propone alla classe, attraverso un ppt di supporto, un percorso dedicato alle “Parole con la valigia”, ovvero ai termini mutuati da altre lingue e inseriti nell’italiano nel corso dei secoli (es. zucchero, divano, algebra, cifra, yogurt, pasta,

sushi)

7. Infine, la classe, divisa in gruppi omogeni per livello linguistico, viene chiamata a costruire un proprio alfabeto del viaggiatore. Ogni gruppo deve costruire un alfabeto dalla A alla Z inserendo le parole che costituiscono lo stile, le emozioni, le associazioni, le idee degli alunni sul concetto di viaggio; è possibile anche inserire parole straniere (es. cinese), fornendone spiegazione.

ANNOTAZIONI/CONSIDERAZIONI

Al termine dell'attività, le docenti hanno riscontrato una positiva partecipazione degli alunni che sono stati coinvolti nell'attività didattica in vario modo a seconda delle proprie competenze linguistiche. Il percorso, anche grazie ad un approccio ludico ed esperienziale, ha permesso una piena fruizione del contenuto didattico proposto.