

PON I ciclo Educazione Linguistica – Italiano

LA CITTA' DELLE PAROLE

Tiziana Causarano

Unità teorica di riferimento Modulo 7: *Lessico e dizionari dell'Italiano*

Nucleo tematico di riferimento: n° 1
"Dal Lessico del lessico ai rapporti lessicali"

Il percorso prevede 5-8 ore di lavoro in classe

Scheda generale

➤ **finalità generali**

Definire in maniera rigorosa il termine **parola** non è facile. (cfr [Coletti- Mattarucco par. 1.7 e 1.7a](#)) Eppure, tutti siamo consapevoli del fatto che il lessico di una lingua (le parole, appunto) costituisce la forma principale attraverso la quale avviene la comunicazione tra gli esseri umani, e a questo proposito le Indicazioni Nazionali per il curricolo evidenziano con forza l'importanza dell'arricchimento del patrimonio lessicale dell'alunno come presupposto fondamentale per la formazione della Cittadinanza.

Lo sviluppo della competenza lessicale gioca anche un ruolo fondamentale nell'apprendimento linguistico. *Il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER)* afferma che la competenza semantico-lessicale "consiste nella conoscenza e la capacità di usare il lessico di una lingua", e la competenza semantica "riguarda la consapevolezza e il controllo che l'apprendente ha sull'organizzazione del significato". Pertanto, l'attività, qui di seguito descritta, ha come finalità quella di dare agli alunni un primo approccio sulla natura e le caratteristiche delle parole e delle loro relazioni semantiche e morfologiche/grammaticali.

Si tratta di attività che aiutano i ragazzi a comprendere la differenza tra elementi lessicali e grammaticali; elementi del lessico che Coletti e Mattarucco definiscono **parole piene e parole vuote**.

L'attività costituisce, infatti, una sorta di brainstorming del modulo 7 e in particolare del nucleo 1. Gli alunni, attraverso il gioco, consolideranno il concetto di parola piena e di parola vuota attraverso esercizi e giochi di riconoscimento degli elementi della morfologia, senza entrarne in merito alle caratteristiche e alle funzioni. Per attività più specifiche, quindi, vedere i percorsi: [Parole in gioco, I gemelli diversi.....ecc](#)

obiettivi di apprendimento

- Riflettere sul patrimonio lessicale già in possesso per ampliarlo con lo scopo di migliorare le proprie prestazioni comunicative;
- distinguere lessemi e funzionali (differenza tra parole piene e parole vuote)

- sviluppare, attraverso la riflessione sulla lingua, le modalità generali del pensiero
- consultare il dizionario per ricavare informazioni sul significato delle parole

competenze attese

- Conoscenze metalinguistiche e lessicali per migliorare la comunicazione orale e scritta
- Uso consapevole del lessico della lingua italiana
- Organizzazione consapevole dei significati delle parole della lingua italiana

Attività

Si propone un gioco di simulazione – al computer - da svolgere in piccoli gruppi: Il filo conduttore è costituito dalla rielaborazione e dall'adattamento in digitale di alcune parti del racconto fantastico "La grammatica è una canzone dolce" di Erik Orsenna

Seguendo la lettura di alcuni brani del romanzo fantastico, gli alunni assumono il ruolo dei personaggi principali e si inseriscono nella vicenda.

Il percorso prevede:

- il riconoscimento di parole piene e parole vuote (lessemi e funzionali);
- la comprensione del concetto di: numero, genere e concordanza;
- l'individuazione dell'accento tonico: la musicalità e il ritmo delle parole
- verifiche in itinere
- la verifica finale (composizione di una filastrocca)

Articolazione e metodologia

Si immagina che un gruppo di ragazzini arrivi in una città molto particolare. Guidati dal signor Enrico - un misterioso personaggio che fa loro da guida in questo luogo fantastico- i ragazzi faranno la conoscenza con le parole, sia con quelle portatrici di significati lessicali sia con quelle definite "elementi grammaticali".

Scopriranno, inoltre, cosa vuol dire "genere e numero" e soprattutto la magia delle regole della concordanza che trasforma la massa indistinta delle parole in frasi armoniose e significative

Step 1

" Sotto di noi si stendeva una città, una vera città, con strade, case, negozi, un albergo, un municipio....Una città in tutto e per tutto simile alle nostre. Con tre sole differenze: 1) La grandezza. Tutti gli edifici erano la metà del normale. Sembrava un bozzetto, uno scenario teatrale....2) Il silenzio.....Soltanto fruscii leggerissimi, fru fru impercettibili. 3) Gli abitanti. Né uomini né donne; nessun bambino. Le strade erano percorse soltanto da

parole. Parole innumerevoli, splendenti sotto il sole. Passeggiavano come se niente fosse, stendevano tranquillamente in aria le loro sillabe, volteggiavano, caracollavano, capriolavano....”

Per entrare nella città è necessario l'aiuto di *Parole-chiave* (Immagine allegata):

[La tempesta](#)

[Per colpa di un accento](#)

[I ragazzi che si amano](#)

Step 2

*“Le parole erano così numerose! Vedeavamo soltanto un gran confusione. Abbiamo imparato pian piano a riconoscere le tribù principali che compongono il popolo delle parole. Infatti le parole si organizzano in tribù, come gli umani. Il primo mestiere è quello di indicare le cose. E' il mestiere più difficile. Le parole incaricate di questo difficile compito si chiamano **nomi**. La tribù dei nomi è la tribù principale, la più numerosa”*

Andate nel sito: <http://www.parole.tv/xw/piccoli/>

Buon divertimento!

Step 3

*“Capirete dunque perché, ai piedi della collina, i nomi pullulavano. Le altre tribù di parole dovevano lottare per farsi spazio. Per esempio, la piccolissima tribù degli **articoli**. Il suo compito è semplice e quasi inutile, confessiamolo. Gli articoli camminano davanti ai nomi scuotendo un campanello: attenzione, i nome che mi segue è un maschile; attenzione, è un femminile! Nomi e articoli vanno a spasso insieme, dal mattino alla sera”*

[Attenti al campanello!](#)

Step 4

*“E dal mattino alla sera, l' occupazione preferita di nomi e articoli è quella di trovare vestiti o travestimenti. Viene da pensare che si sentano nudi, a camminare così per le strade. Forse hanno freddo, anche sotto il sole. Così passano il tempo nei negozi. I negozi sono gestiti dalla tribù degli **aggettivi**. Osserviamo la scena senza fare rumore. Il nome femminile “casa” apre la porta preceduto da “la”, il suo articolo col campanello - .Buongiorno, mi sento troppo sempliciotta, vorrei abbellirmi un po' -
- Abbiamo tutto ciò che le serve nei nostri scaffali - Dice il direttore sfregandosi le mani...Il nome casa comincia a provare....”*

Cosa mi metto, oggi?

Step 5

“Erano buffi matrimoni. Come nelle scuole di una volta, quando non erano miste. Nel regno delle parole, maschi con maschi e femmine con femmine. L'articolo entrava da una porta, l'aggettivo da un'altra. Il nome arrivava per ultimo. Sparivano tutti e tre....Uscivano insieme tenendosi per mano, concordati, un tutto maschile o un tutto femminile.

Gioco dell'aggettivo

Step 6

*“- Allora, che ve ne pare – chiese il Signor Enrico - voi che dicevate di odiare la grammatica!- Mi piace la compagnia delle parole. Su, sono sicuro che non avete ancora individuato la tribù dei presuntuosi. Sì, i presuntuosi! Parliamo più piano, le parole hanno orecchie sensibilissime. E sono bestioline molto suscettibili. Vedete quel gruppo là, seduto sulle panchine sotto il lampione: 'io', 'tu', 'lui', 'colei', 'loro'. Li vedete? E' facile riconoscerli. Non si confondono con gli altri. Stanno sempre per conto loro. E' la tribù dei **pronomi** – “*

I presuntuosi

Step 7

*“ Anche quella tribù non l'avevamo distinta dalle altre, mentre era la sola a disinteressarsi del municipio. Era evidente che i matrimoni non facevano per loro. Quei tipi cercavano soltanto avventure. – Ah, gli **avverbi**! – esclamò il Signor Enrico - Davvero invariabili, quelli! Non c'è modo di concordarli. Le femmine possono darsi da fare quanto vogliono, non avranno alcun successo con loro. - “*

Gli eterni scapoloni

Step 8

*“ Avanzammo di qualche passo, verso un grande vetro dietro il quale, su più piani, si agitavano altre parole. Per il loro continuo movimento in tutti i sensi, facevano pensare a delle formiche. – Sono i **verbi**. Dei fanatici del lavoro. Non smettono mai di darsi da fare.....quei verbi stringevano, scolpivano, rodevano, riparavano, coprivano, avvitavano, limavano, mungevano, pettinavano.....in una cacofonia spaventosa. Sembrava un'officina di matti, ognuno sgobbava freneticamente senza curarsi degli altri.”*

– Avete notato quei due là in fondo che corrono dappertutto? – Ci mettemmo un po' ad individuarli, nel disordine indescrivibile. D'un tratto li scorgemmo: 'Essere' e 'Avere'. Oh come erano commoventi! Correavano a rotta di collo da un verbo all'altro offrendo i loro servigi. Per questo li chiamano 'ausiliari', dal latino *auxilium*, aiuto.

Gli stacanovisti

Step 9

Avevamo scoperto, ficcanasando intorno alla vetrina dei verbi, alcuni distributori. Quello delle **interiezioni**, e quello delle **coniunzioni**. Paroline molto utili per collegare i pezzi di frasi.

Prendiamoci per mano

Step 10

E, adesso, tocca a voi. Costruirete le vostre prime frasi.
E ci tesero un retino da farfalle....

<http://digilander.libero.it/sussidi.didattici/grammaticale/farfalle.html>

Per imparare divertendovi andate nel sito:

http://digilander.libero.it/sussidi.didattici/grammaticale/intro_gram.html
e cliccate su "Morfologia"

Step11

"Una frase è come un albero di Natale. Cominci con l'abete nudo e poi lo decori, lo addobbi come vuoi...sino a farlo crollare. Attenti alle vostre frasi: se le caricate troppo di ghirlande e di palle, voglio dire di aggettivi, di avverbi, di relativi, possono crollare a loro volta..."

Esplorate i siti qui di seguito elencati: giocate con le parole e le frasi.
Leggete e provate a costruire filastrocche, indovinelli e limerick

<http://www.filastrocche.it/menu.asp?idCategory=11>

<http://www.bibliolab.it/parole/poesie.htm>

<http://www.bibliolab.it/LIMERICK/limerick.html>

http://www.bibliolab.it/lessico/lessico_index.htm

Verifica Finale

Componete una filastrocca o una poesia dal titolo **“Una canzone dolce”**

Strategie didattiche

E' possibile combinare una o più strategie:

- o webquest,
- o problem solving
- o simulazione,
- o gioco di ruolo,
- o **percorso esercitativo**,
- o **percorso collaborativo**,
- o percorso di approfondimento,
- o lavoro di cooperazione
- o **gioco**
- o scoperta
- o LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)

Spiegare il motivo della scelta e come si combinano le strategie

La simulazione del ruolo motiva e diverte i ragazzi, inoltre l'attività svolta a piccoli gruppi facilita la collaborazione e l'aiuto reciproco. Il percorso esercitativo, realizzato con la tecnica del Drill & Practice e che permette l'immediata verifica dei risultati, può essere effettuato a turno dai singoli alunni.

Strumenti di verifica

Linguistici:

- Esercizi di completamento e/o di riconoscimento
- Giochi di parole
- Produzione di filastrocche
- Uso del dizionario

Autovalutativi (trasversali e comuni a ciascun percorso)

1. **le mie parole chiave**: lo studente/studenti devono indicare almeno 5/10 parole chiave significative del percorso realizzato.
2. **che cosa imparo**: lo studente/studenti devono produrre un breve testo in x righe/parole in cui esprimano cosa hanno imparato, durante il percorso, facendo esempi)



Unione Europea
PON - 'Competenze per lo Sviluppo' (FSE)
D.G. Occupazione, Affari Sociali e pari Opportunità



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

AS
agenziascuola

Indire

Parole chiave finalizzate al repository

articoli, nomi, aggettivi, pronomi, verbi, avverbi, congiunzioni, interiezioni.

Bibliografia

Erik Orsenna "La grammatica è una canzone dolce" Salani Editore, 2002

AA.VV. "Lessico e apprendimenti: il ruolo del lessico nella linguistica educativa"
GISCEL – ed. Franco Angeli, Milano 2008

Ersilia Zamponi: Quaderno di lessico Ed. Scolastiche Bruno Mondadori

Sitografia

<http://digilander.libero.it/sussidi.didattici/index.html>

<http://www.dienneti.it/>

<http://www.bibliolab.it>

<http://docenti.unimc.it/docenti/martina-paciaroni/2206-155-2008-sdf/giochi-linguistici>

http://www.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp