

Mille parole

L' ITALIANO

PER RAGAZZI



a cura di Graziella Favaro



GUERINI
E ASSOCIATI

PAROLE PER L'INTEGRAZIONE

Graziella Favaro

“...Spesso dormivo con il dizionario di francese sotto il cuscino. Ero persuasa che le parole di notte lo avrebbero attraversato per venire a sistemarsi in caselle predisposte per metterle in ordine. Le parole avrebbero così lasciato le pagine e sarebbero venute a stamparsi nella mia testa. Sarei diventata sapiente quel giorno in cui, nel libro, non ci fossero state che pagine bianche ...”

T.Ben Jelloun, *A occhi bassi*

Uno strumento per l'accoglienza dei bambini e dei ragazzi immigrati

Quando un bambino o un ragazzo immigrato arrivano nel nostro paese e nella nostra scuola hanno la necessità prima di tutto di apprendere da subito un certo numero di parole che consentano loro di comunicare, entrare in relazione con i compagni, chiedere qualcosa, di esprimere un bisogno, raccontare un piccolo fatto... In altre parole, di diventare “visibili” e poter essere così inseriti negli scambi con i pari, nel gioco, nella vita della classe.

L'acquisizione di un certo numero di parole e di formule per comunicare rappresenta il primo passo verso l'inclusione nel gruppo e l'integrazione nella scuola e nel luogo di immigrazione. Come la piccola protagonista del libro di T.Ben Jelloun — una bambina immigrata in Francia — anche i ragazzi stranieri che arrivano in Italia avvertono da subito la necessità di immagazzinare il lessico e le strutture di base della nuova lingua. MILLE PAROLE è uno strumento progettato per facilitare e sostenere la fase di accoglienza e di primo inserimento degli alunni che vengono da lontano e che non sono ancora italofoeni. Un materiale che permette loro di passare — ciascuno con i tempi propri — dal periodo di silenzio a quello della produzione iniziale di piccole frasi, parole *passapartout*, formule ricorrenti, micromessaggi...

Il testo presenta in maniera immediata e evidente le parole e le strutture di uso più frequente ed è quindi utilizzabile anche in maniera autonoma, dal momento che le immagini delle situazioni e dei termini rendono “trasparente” il significato e danno senso alle nuove acquisizioni.

Progettando questo testo, abbiamo pensato di rivolgerci in maniera privilegiata alle ragazze e ai ragazzi di recente immigrazione, alla fascia di età dei preadolescenti e degli adolescenti. Costoro sono infatti spesso poco considerati come destinatari della produzione di materiali e strumenti didattici di italiano seconda lingua, che sono invece per lo più indirizzati ai bambini più piccoli o ai giovani /adulti.

Imparare una seconda lingua nell'adolescenza è invece un compito delicato e complesso. Per i bambini — soprattutto per i più piccoli — può essere un'avventura ludica e inconsapevole, resa più facile dal contesto operativo in cui avviene l'apprendimento, dal gioco, dal fare... Per gli adulti, imparare la nuova lingua ha quasi sempre il carattere della scelta, del dovere e della necessità perché è legata agli ambiti del lavoro, della burocrazia, delle scadenze quotidiane... Per un ragazzo, l'acquisizione del nuovo codice non è mai un fatto neutro, ma è sempre connotato in maniera affettiva, sia in senso positivo che negativo. Questo percorso deve essere desiderato, voluto, sostenuto da una motivazione forte e esplicita.

Spesso la difficoltà del compito scoraggia inizialmente una parte dei ragazzi immigrati, così come la situazione improvvisa di regressione che si trovano a sperimentare (trovarsi a non avere più le parole per dire, capire, partecipare, “esserci”...) causa la perdita della motivazione.

MILLE PAROLE può invece essere utilizzato anche in maniera autonoma; è utile anche prima dell'ingresso a scuola, perfino prima dell'arrivo in Italia poiché serve a depositare, nella valigia degli oggetti che sostengono il viaggio di migrazione, le parole per orientarsi e muoversi negli spazi della vita quotidiana.

I “mattoni” della nuova casa

MILLE PAROLE accompagna i ragazzi non italofoeni nel viaggio di apprendimento di circa 1000 vocaboli, scelti fra quelli di uso frequente e quotidiano.

Perché uno strumento che mira allo sviluppo del lessico? I vocaboli della nuova lingua sono come i mattoni della “casa” da costruire e ne costituiscono il centro e il nucleo più importante. Permettono di usare da subito la nuova lingua in maniera efficace dal punto di vista comunicativo e di ottenere dagli interlocutori altri input linguistici per poter procedere più speditamente lungo il cammino dell'acquisizione.

Prima di procedere alla stesura del lessico da presentare abbiamo fatto una piccola indagine: abbiamo chiesto a ragazzi arrivati in Italia da poco di indicare le parole italiane: che usano di più, quelle più "simpatiche" e le più difficili...

Le risposte degli intervistati presentano sorprendenti somiglianze. Le indicazioni relative al lessico connotato positivamente si indirizzano in due direzioni: alcuni ragazzi esprimono scelte "referenziali", indicano cioè parole che rimandano a cose, oggetti, situazioni concrete; altri invece indicano termini "espressivi", connotati dal punto di vista emotivo e affettivo. Le scelte referenziali propongono termini riconducibili a domini, quali:

- la scuola e le attività scolastiche (*maestra, scuola, libri...*)
- il gioco e le attività ludiche (*palla, pallone, giocare, calcio, squadra, musica, ballare, bicicletta...*)
- il cibo e gli oggetti del quotidiano (*pizza, spaghetti, gelato, acqua, maglione, felpa...*)

Le scelte connotate in senso affettivo hanno a che fare con:

- l'amicizia e gli affetti (*amici, amore, ti voglio bene, compagni...*)
- le relazioni familiari ed extrafamiliari (*ciao, grazie, famiglia, sorella, fratello, buongiorno...*)
- l'apprezzamento e la valutazione (*bello, bellissimo, mi piace, carino, simpatico, forte...*).

In tutti i casi, la valenza affettiva ed emotiva è immediatamente percepibile.

Le parole "antipatiche" sono in genere scelte sulla base di caratteristiche, quali: la loro difficoltà fonologica o ortografica, la lunghezza, l'essere riferite a aree disciplinari difficili, l'essere legate a esperienze dolorose. I risultati di questa micro-indagine sono stati condivisi dal gruppo di lavoro e hanno indirizzato la scelta delle situazioni comunicative da sviluppare e del glossario.

Le parole non sono tuttavia unità sparse senza legami fra loro, incollate l'una all'altra come per una casuale giustapposizione. Le parole sono ancorate a strutture; esprimono contenuti pregnanti e significati che stanno dentro contenitori che ne garantiscono l'efficacia e il senso.

Ecco allora che i circa 1000 vocaboli presentati nel testo sono introdotti, proposti e utilizzati all'interno di alcune strutture linguistiche di base dell'italiano seconda lingua. Strutture linguistiche che servono ad esempio per: presentarsi, chiedere un'informazione, chiedere qualcosa, esprimere gusti, preferenze, raccontare un fatto, esprimere sentimenti e stati d'animo...

L'impostazione del testo

I temi a partire dai quali sono presentati i vocaboli sono stati scelti sulla base degli interessi e delle situazioni comunicative più frequenti riferiti agli apprendenti della fascia di età preadolescenziale e adolescenziale.

Si tratta di 12 aree tematiche che danno il titolo ai diversi capitoli:

1. *Chi sei?* (identità, aspetto fisico, famiglia...)
2. *Casa dolce casa* (oggetti, spazi, struttura della casa)
3. *Giochiamo insieme* (attività ludiche, sportive)
4. *A scuola* (spazi, persone, oggetti)
5. *Oggi lezione di...* (giornata scolastica /tipo, materie, oggetti)
6. *Mi piace... Non mi piace* (gusti e preferenze riferite a abbigliamento e attività quotidiane)
7. *In città* (orientamento nello spazio, mezzi di trasporto)
8. *Facciamo la spesa* (negozi, acquisti, alimentazione)
9. *Che tempo fa? Che ora è?* (orientamento nel tempo, tempo meteorologico, orari...)
10. *Mi fa male!* (parti del corpo, salute, cura)
11. *Come va?* (emozioni, stati d'animo, relazione con i pari)
12. *Ora abito a...* (storia personale, progetti futuri, appartenenza)

Ogni capitolo ha una struttura precisa e facilmente riconoscibile, che si articola in cinque rubriche:

- *un gioco di apertura*, che si propone di richiamare l'attenzione, sollecitare un *brainstorming* iniziale, promuovere la partecipazione degli apprendenti;
- *la presentazione del tema e della situazione comunicativa* attraverso dialoghi illustrati, micromessaggi, monologhi, che mettono in scena i personaggi /protagonisti del libro;
- la presentazione illustrata del lessico di riferimento, grazie ai "francobolli" *immagine/parola*;

- le pagine denominate “*A che punto sei*”, che sollecitano l’auto-verifica e l’auto-valutazione delle strutture e delle parole apprese, attraverso attività operative, giochi linguistici, semplici esercizi che sollecitano anche il re-impiego del lessico e delle strutture apprese;
- *la lista in ordine alfabetico* dei termini introdotti dall’unità di apprendimento, così da favorire la memorizzazione e suggerire — per coloro che lo desiderano — l’elaborazione di un proprio dizionario bilingue, aggiungendo di fianco al termine in italiano quello nella propria lingua d’origine.

Microstorie per sei protagonisti

MILLE PAROLE ha un impianto **micro-narrativo**: racconta in maniera semplice e chiara delle piccole storie. Storie di accoglienza e di inserimento al quotidiano che vedono come protagonisti sei ragazzi di diversa nazionalità fanno infatti da filo conduttore e collegano fra loro i contenuti, le parole, le strutture linguistiche da acquisire. Essi sono:

- *Samira*, ragazza proveniente da Marocco, di 14 anni, che frequenta la classe prima della scuola secondaria di secondo grado;
- *Erduan*, un ragazzo albanese che frequenta scuola secondaria di primo grado;
- *Alime*, una ragazza Rom, anch’essa inserita nella scuola media;
- *Xiaohua e Xiaofu*, due ragazzi cinesi, fratello e sorella di 12 e 10 anni, inseriti nella scuola media nella quinta classe elementare;
- *Matteo*, un ragazzo italiano di 15 anni, inserito nella scuola superiore.

I sei personaggi vanno a scuola, si muovono nella città, s’incontrano con gli amici, si divertono, si fanno male giocando a pallone, progettano una piccola gita, organizzano una festa... Fanno le cose che i ragazzi di qualunque lingua e origine vivono e sperimentano nel quotidiano. Rappresentano quindi figure vicine e amiche di identificazione e personaggi “ponte” che presentano, attraverso le loro azioni, la nuova lingua, le parole e le strutture più frequenti e facilitano così l’apprendimento dei nuovi termini e dei contenuti.

Un testo sperimentato, da sperimentare e da arricchire

Come viene detto nella presentazione il testo è stato elaborato da un gruppo di lavoro “misto e interculturale”, formato da operatori dei centri di alfabetizzazione del Comune di Firenze e da insegnanti di scuola primaria e secondaria. Un gruppo eterogeneo che ha cercato, nei momenti di lavoro comune, di “incrociare lo sguardo” e le competenze sul tema dell’apprendimento dell’italiano seconda lingua e di integrare punti di vista talvolta diversi.

Il lavoro si è realizzato attraverso fasi diverse:

- la condivisione degli obiettivi e dell’impostazione generale del testo
- la progettazione puntuale della struttura e la sua validazione da parte del gruppo
- la stesura di una unità di prova
- la prima valutazione delle unità/campione nelle classi e nei centri di alfabetizzazione
- la revisione dell’impostazione a seguito della sperimentazione
- la stesura dei testi definitivi
- la realizzazione grafica e l’illustrazione, che ha comportato un’ulteriore verifica dei testi e della struttura delle singole unità
- la sperimentazione dei materiali prodotti

I materiali sono quindi il prodotto di un lavoro comune e anche di un’attenta sperimentazione nelle classi, con gruppi diversi di ragazzi neoarrivati al fine di provarne l’efficacia, il grado di interesse, la possibilità di uso autonomo ecc. . .

Naturalmente come tutti le proposte didattiche innovative, anche MILLE PAROLE è uno strumento aperto a ulteriori acquisizioni e stimoli, nuove parole e strutture, sollecitatori linguistici e interculturali da sperimentare. Dal momento che — ne siamo convinti sempre di più — il cammino dell’integrazione e dell’apprendimento della nuova lingua si compone, passo dopo passo, facendo e disfacendo, provando e riprovando. Con attenzione, cura e competenza.



1 Chi sei?

2 Casa dolce casa

3 Giochiamo insieme

4 A scuola

5 Oggi lezione di...

6 Mi piace... non mi piace

7 In città

8 Facciamo la spesa

9 Che tempo fa? Che ora è?

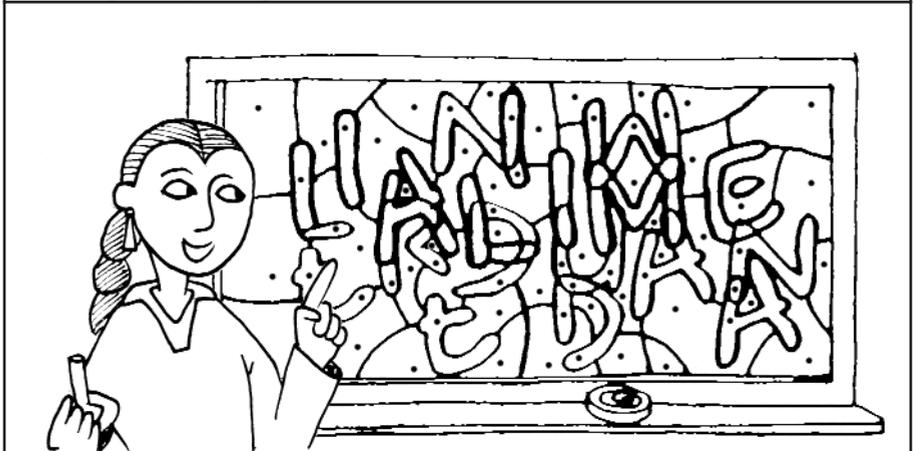
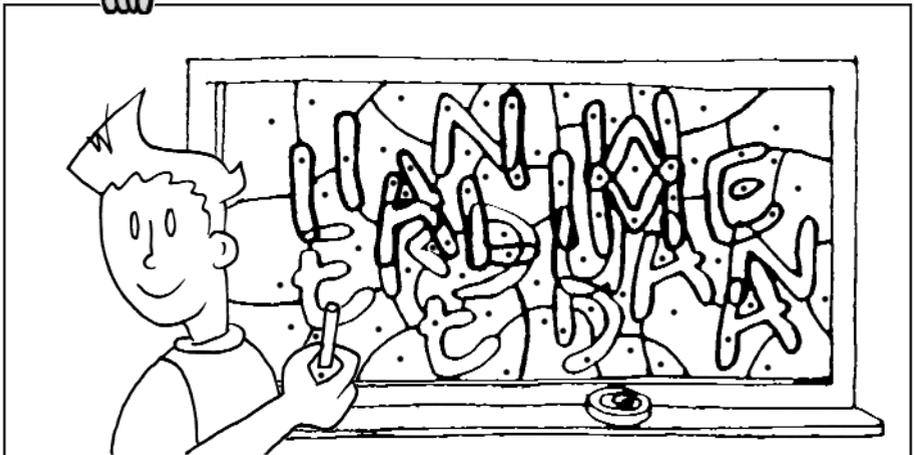
10 Mi fa male!

11 Come va?

12 Ora abito a ...



FACCIAMO UN GIOCO!



Come si chiamano i due ragazzi disegnati sopra?

Per scoprirlo, annerisci gli spazi con i puntini. La soluzione è a pagina 186.



1

Chi sei?

Io sono Samira **6**

Ciao, come ti chiami? **10**

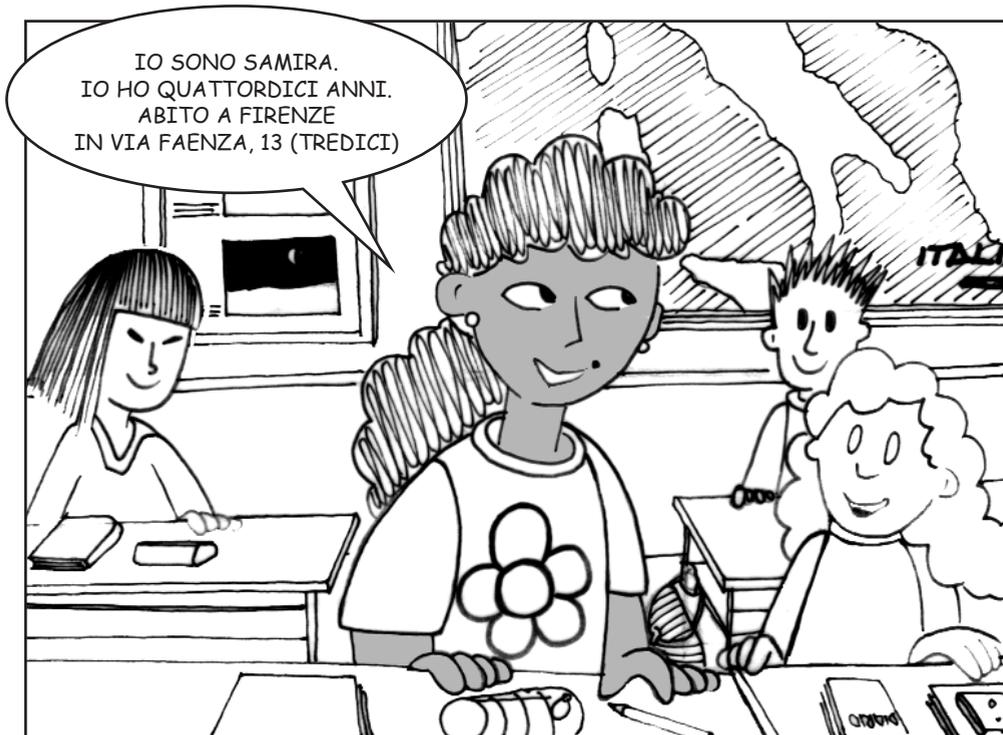
La mia famiglia **13**

"A CHE PUNTO SEI"
È A PAGINA 15,
LE NUOVE PAROLE A
PAGINA 16





Io sono Samira





CHI È SAMIRA?

la fotografia
= la foto

Cognome	ABUKAR
Nome	SAMIRA
Nato/a il	Agadir
Luogo di nascita	Marocco
Cittadinanza	MAROCCHINA
Residenza	FIRENZE
Via	Faenza n. 13
Stato civile	nubile
Professione	studentessa
CONNOTATI E CONTRASSEGNI SANITARI	
Statura	1,70 m.
Capelli	neri
Occhi	neri
Segni particolari	un neo sul viso, vicino alla bocca

Firma *Samira Abukar*

COMUNE DI FIRENZE
Ufficio Anagrafico

la carta d'identità

<u>ESSERE</u>		<u>AVERE</u>	
io sono	noi siamo	io ho	noi abbiamo
tu sei	voi siete	tu hai	voi avete
lui/lei è	loro sono	lui/lei ha	loro hanno

il verbo essere

il verbo avere



alto / basso

magro / grasso



alta



basso



magra



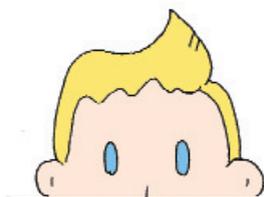
grasso

i capelli: biondi

castani

neri

rossi



gli occhi: celesti

verdi

neri

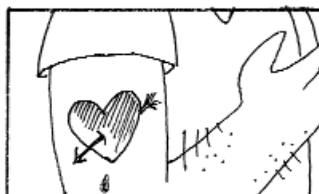
marroni

gli occhiali

segni particolari



il neo



il tatuaggio



calvo



i giovani

i bambini

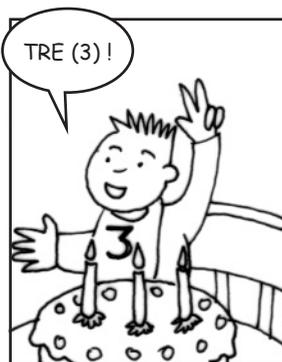
il ragazzo la ragazza



gli adulti

l'uomo la donna

i vecchi = gli anziani



i numeri romani

IO HO DODICI (12)
ANNI E FACCO LA
SECONDA (II) MEDIA!



I = 1° = primo	VI = 6° = sesto
II = 2° = secondo	VII = 7° = settimo
III = 3° = terzo	VIII = 8° = ottavo
IV = 4° = quarto	IX = 9° = nono
V = 5° = quinto	X = 10° = decimo



Ciao, come ti chiami?

MATTEO: Ciao, io sono Matteo.
Come ti chiami?

SAMIRA: Ciao. Mi chiamo
Samira.

MATTEO: Che bel nome! Sei
italiana?



SAMIRA: No, vengo dal Marocco.

MATTEO: Allora sei marocchina.
Io sono italiano.

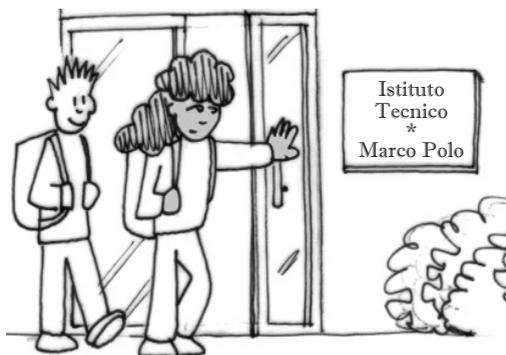
SAMIRA: Però abito e studio a
Firenze.

MATTEO: Come si chiama la tua
scuola?

SAMIRA: La mia scuola è
l'Istituto Tecnico "Marco
Polo". Faccio la prima "A".

MATTEO: Anch'io sono in prima
"A"... Ma al Liceo Artistico
"Michelangelo Buonarroti"!

SAMIRA: Ecco l'autobus,
andiamo!





SALUTI A TUTTI!



i nomi



Erduan



Maria



Alime



Luca



Samira



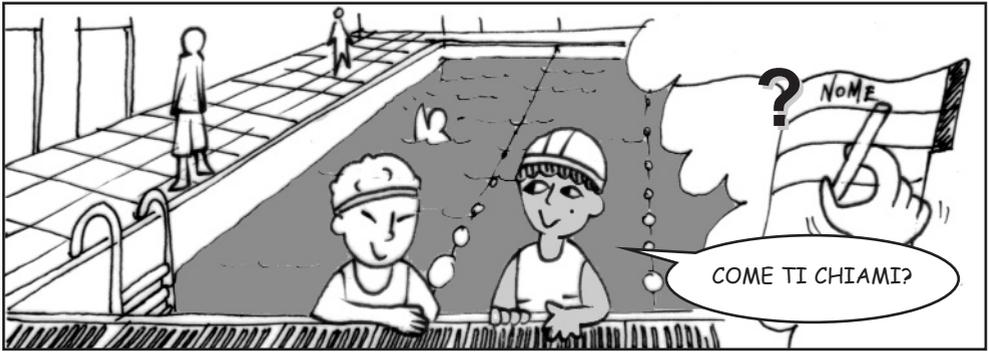
Xiaofu



Xiaohua



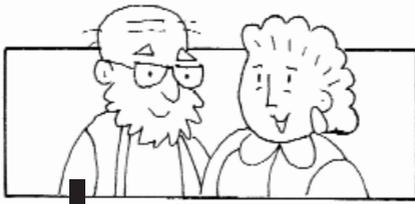
Matteo



La mia famiglia



i nonni



la nonna e il nonno paterni



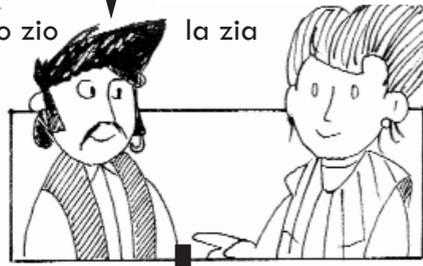
il nonno e la nonna materni



i genitori

lo zio

la zia



il babbo = il papà
= padre

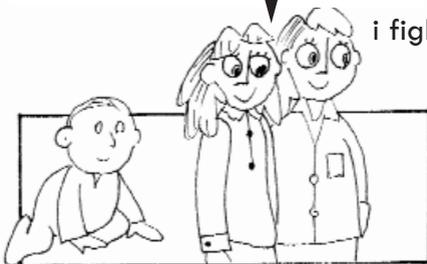
la mamma
= madre

gli zii



i figli

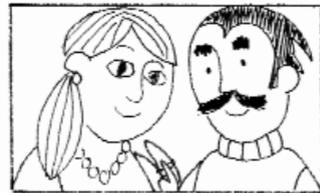
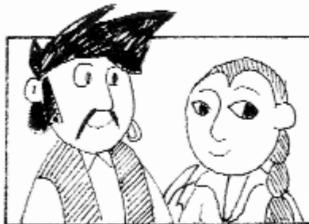
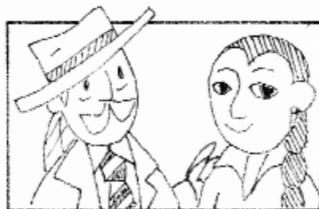
IO!



il fratello minore

le sorelle maggiori

i cugini



nonno / nipote

zio / nipote

moglie / marito



IO HO DUE SORELLE GRANDI E UN FRATELLO PICCOLO

MIO FRATELLO SI CHIAMA SENODIN ED È SEMPRE TRA I PIEDI

IO SONO FIGLIO UNICO

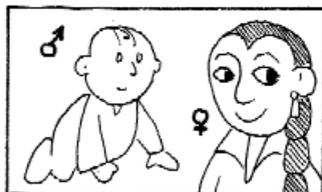
IO VIVO A FIRENZE CON LA MIA MAMMA E I MIEI NONNI

I MIEI GENITORI SONO SEPARATI E IL MIO BABBO VIVE A ROMA

IO VIVO IN ITALIA CON I MIEI GENITORI...

...MA IN MAROCCO HO MOLTI PARENTI: I NONNI, GLI ZII E UN SACCO DI CUGINI

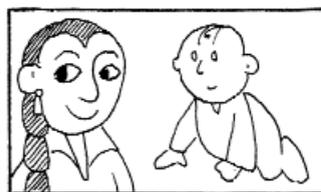
fratelli e sorelle



maschio / femmina



gemelle



grande / piccolo



► Cerca le parole nascoste.

A	N	E	R	I	O	C	U	G	I	N	N	A
F	O	A	C	U	G	I	N	I	S	O	T	N
R	M	R	E	T	C	H	I	A	M	O	N	N
A	T	N	E	R	U	A	O	R	M	I	O	I
T	U	V	T	U	A	M	G	E	N	I	M	T
E	C	V	I	V	I	O	I	V	T	V	E	U
L	E	I	G	R	G	E	N	I	T	O	R	I
L	U	V	S	T	U	N	A	N	N	U	L	L
O	T	O	I	I	T	A	L	I	A	N	A	A

1. Mi chiamo Samira.
2. Che bel nome!
3. Ho quattordici anni.
4. Sei italiana?
5. Io ho gli occhi neri.
6. Come si chiama la tua scuola?
7. Ho un fratello piccolo.
8. I miei genitori sono separati.
9. Io vivo con mia mamma.
10. Ho un sacco di cugini.





Le nuove parole

abitare

l'adulto

l'altezza

alto

l'anziano = il vecchio

arrivederci

avere

il babbo = il papà

il bambino, la bambina

basso

biondo

calvo

i capelli

la carta d'identità

castano

celeste

chiamarsi (io mi chiamo...)

la cittadinanza

la classe

il cognome

il cugino

la donna

essere

la famiglia

la femmina

il figlio, la figlia

la firma

la foto = la fotografia

il fratello

gemelli

i genitori

il giovane

grande

grasso

l'istituto tecnico

il liceo

il luogo di nascita

maggiore

magro

la mamma = la madre

il marito

il maschio

materno

minore

la moglie

il neo

nero

il nipote, la nipote

il nome

il nonno, la nonna

nubile, celibe

i numeri ordinali

1° = primo

2° = secondo

3° = terzo

4° = quarto

5° = quinto

6° = sesto

7° = settimo

8° = ottavo

9° = nono

10° = decimo

l'occhio (gli occhi)

i parenti

paterno

piccolo

la professione

il ragazzo

la residenza

i saluti

la scuola

secondo

il segno particolare

separato

la sorella

lo stato civile

la statura

lo studente, la studentessa

studiare

il tatuaggio

figlio unico

l'uomo (gli uomini)

venire (io vengo da...)

vivere

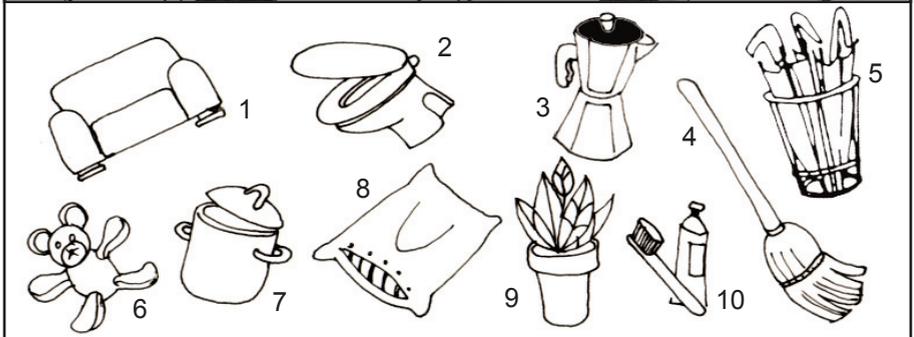
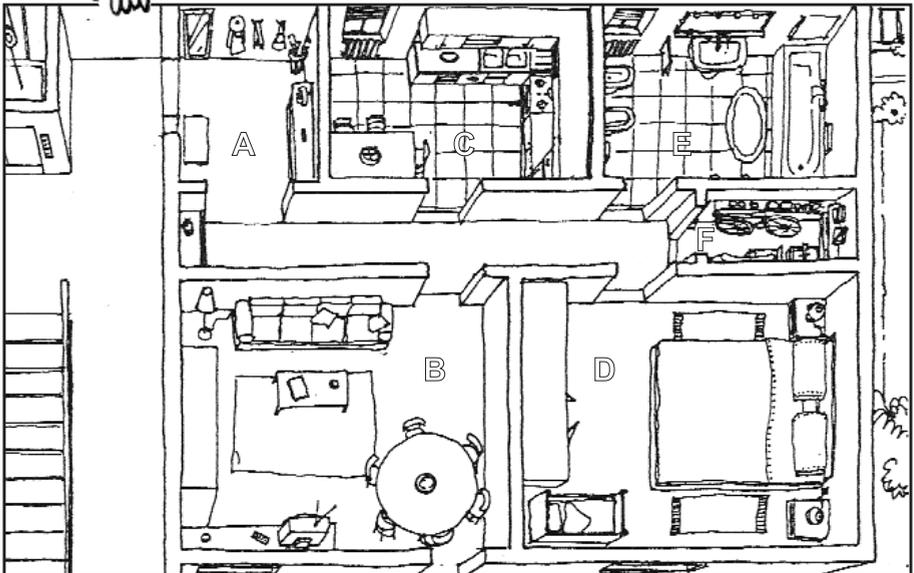
lo zio, la zia (gli zii, le zie)

Espressioni e frasi

- Ciao
- Buongiorno
- Buenasera
- Chi sei?
- Come ti chiami?
- Quanti anni hai?
- Da dove vieni?
- Che classe fai?



FACCIAMO UN GIOCO!



Ogni cosa al suo posto! In quali stanze si trovano di solito gli oggetti disegnati?

Stanze	A	B	C	D	E	F
Oggetti

La soluzione è a pagina 186.



2

Casa dolce casa

Questa è la mia casa **20**

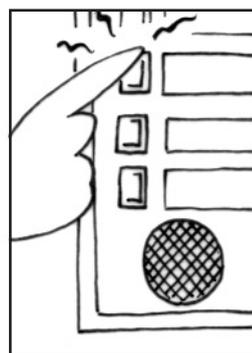
Ogni giorno mi alzo e... **28**

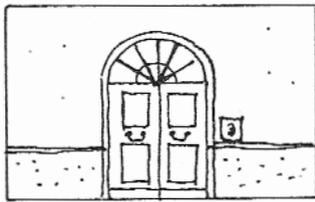
Si mangia! **30**

"A CHE PUNTO SEI"
È A PAGINA 33,
LE NUOVE PAROLE A
PAGINA 34



Questa è la mia casa

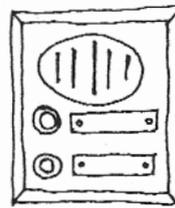




il portone

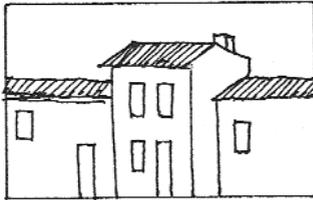


le chiavi

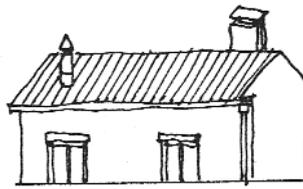


il citofono

i campanelli

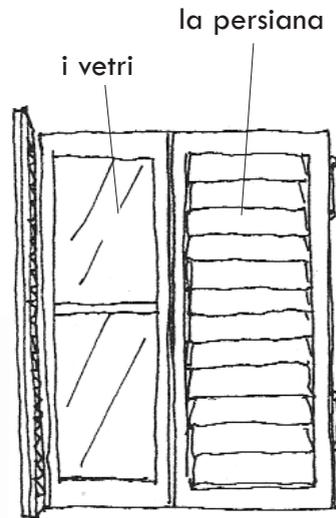


la casa



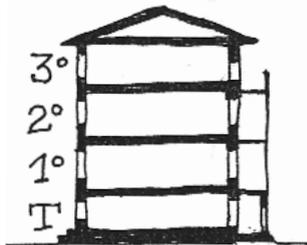
il tetto

il camino

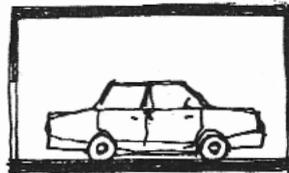


i vetri

la persiana

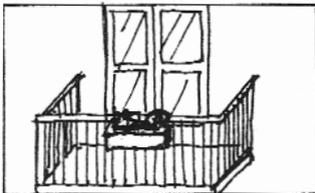


i piani

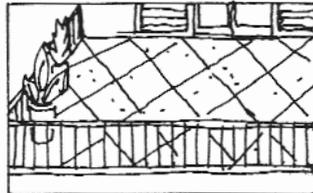


il garage

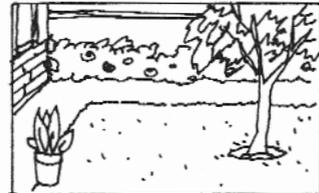
la finestra



il balcone



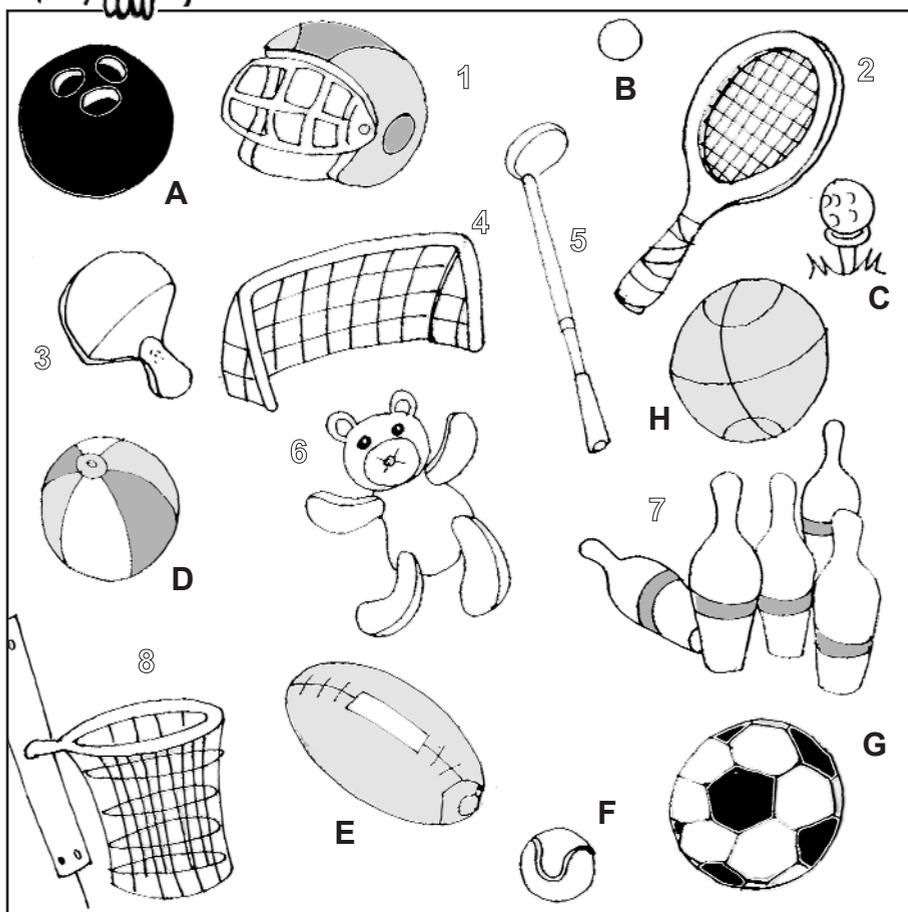
la terrazza



il giardino



FACCIAMO UN GIOCO!



Ogni gioco ha la sua palla!

Ognuno degli oggetti disegnati fa coppia con una palla diversa. Quale? (Esempio: 1-E)

La soluzione è a pagina 186.



3

Giochiamo insieme



A cosa giochiamo? **38**

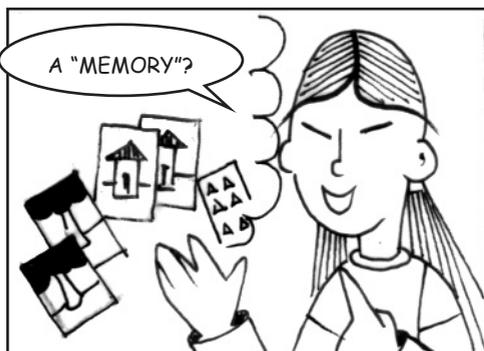
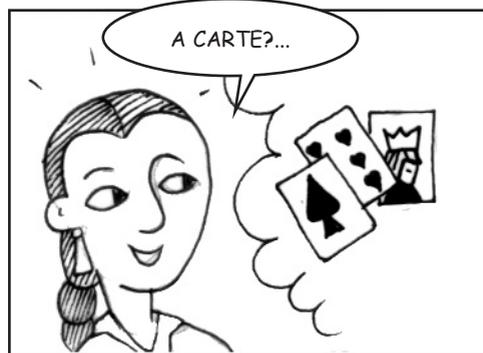
Il mio sport preferito **40**

Che cosa facciamo sabato? **45**

"A CHE PUNTO SEI"
È A PAGINA 49,
LE NUOVE PAROLE A
PAGINA 50



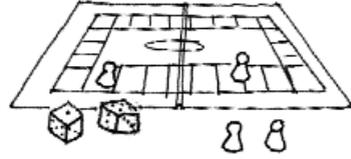
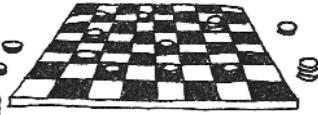
A cosa giochiamo?





la dama

il gioco da tavola



le carte

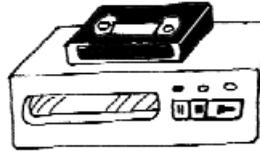
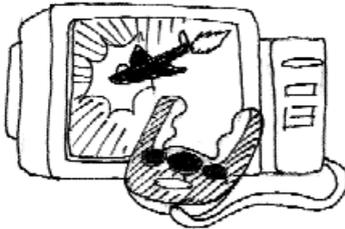
la scacchiera

i pezzi

i dadi

le pedine

la videocassetta

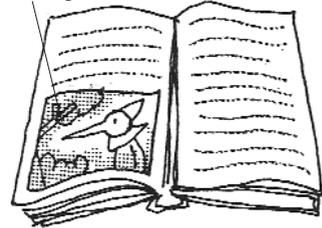


il videogioco

il videoregistratore

il CD / il DVD

la figura = l'illustrazione



i fumetti

la rivista

il libro

